

アクションRPG『RUNE II』体験版が付いて390円!!

vol.90

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成15年6月6日発行(毎月2回6日·21日発行)
第8巻第10号(通巻90号)

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

毎月6日と21日発売!





サービス定価 390 YEN

6/6 2003

祝! MOTHER 復活祭

関係者が秘話を語る!!



フロム・ソフトウェア ロングインタビュー

新作続報

ファイアーエムブレム 烈火の剣

ビューティフルジョー

特別付録

RUNE II ~コルテンの鍵の秘密~ 体験版ディスク

ゲームキューブ専用



FROM SOFTWARE



冒険(ぼうけん)がぎっしり!

RUNE II
ルーン
コルテンの鍵の秘密

ひらめきが君(きみ)を最強(さいきょう)の戦士(せんし)に変(か)える。

ニンテンドーゲームキューブ専用アクションRPG

ルーンII ～コルテンの鍵の秘密～

2003年5月23日発売予定

メーカー希望小売価格 6,800円(税別)

株式会社フロム・ソフトウェア
http://www.fromsoftware.co.jp/
ユーザーサポート 03-3320-6031(土日祝をのぞく13:00～17:00)

アクションRPG『RUNEⅡ』5月23日発売予定!!

vol.90

Nintendo DREAM

ニンテンドー ドリーム

毎月6日と21日発売!

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成15年　日発行(毎月2回6日·21日発行)
(通巻90号)

2003

数量限定　予約·先着購入特典

『～導きと知恵の鍵～』

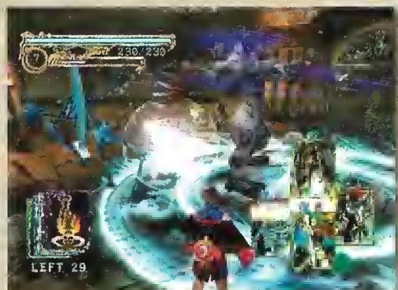


RUNEⅡ～コルテンの鍵の秘密～をご予約、ご購入いただきましたお客様に、
先着にてRUNEⅡの攻略ガイドとモンスター情報を網羅した特典ブックレット
『～導きと知恵の鍵～』を差し上げます
フルカラー、36ページ、ゲーム攻略に役立つ貴重な情報が満載です!
是非お早めにご予約ください

※特典物の画面はイメージです。あらかじめご了承ください
※特典数量には限りがございます
ご予約、お買い求めの際は必ずお店の方にご確認ください
※一部店舗では取り扱いがない場合もございます
詳しくは店舗にてお問い合わせください

http://www.fromsoftware.co.jp/

最強の戦士に変える。





ボタンひとつでモンスターが現われ、敵と戦う爽快感!

召喚獣、ナイト、妖精などバリエーション豊かなモンスターを使いこなし、様々な戦い方が楽しめる『RUNE』シリーズ最新作。敵の動きや攻撃など全てがリアルタイムに進行する緊張感、カードからモンスターを召喚する爽快感が、様々な新要素を加え前作よりも遥かにグレードアップして登場!

モンスターの数は前作の2倍、200種類以上に及び、バリエーションもボリュームアップ。



フィールドは戦闘と探索の区切りがなくなり、いつでもどこでもモンスターを呼び出せることから、カードを駆使した謎解き要素も新たに追加。あらゆる危機を乗り越え＜鍵＞の秘密に迫る!

瞬時に召喚、モンスターバトル!



集めたカードの中から使いたいモンスターを選んで召喚、敵と戦うアクションRPG。攻撃方法の種類が選択できるモンスターも登場することから戦略性が大幅にアップ。自分だけのオリジナルデッキを作り上げ、強力な仲間と冒険に出よう!



Story

アーガイル大陸には、1つの魔道具が伝えられている。
その魔道具を持つ者は、異形の者はおろか、神でさえも意のままに
操ることが出来るという。魔道具は＜鍵＞と呼ばれ、
大陸を統治する唯一無二の存在、女王だけが伝え持っていた。

大陸が統一されてから200年。
機械と細工品で名高い地、コルテンの職人たちが、＜鍵＞の開発に成功した。
それはただの模造品にすぎなかったが、それでもいくばくかの人外の者を操ることはできた。
コルテンは＜鍵＞の力を手に入れ、武力を用い、次々と周辺地域を侵攻していった。

主人公は、幼い頃の記憶を失った盗賊団の少女リズ。
ある日、近辺の領土を取り締まるコルテンの騎士に襲われた盗賊団
"蝶の目"は、復讐のため魔物を倒す＜鍵＞が創られる地、コルテンに向かう。
そこでリズを待ち受けていた運命とは…。

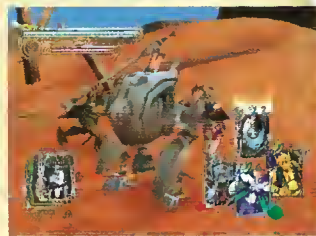


ひらめきが君を

集めて楽しい豊富なカード

カードの収集方法は、宝箱、ショップ、イベントでの入手の他に、妖精"リム"を集めてカードを手に入れることや、敵をカードに封印し味方に加えることもできる。使いつづけることでさらに強いカードへ変化することも可能!

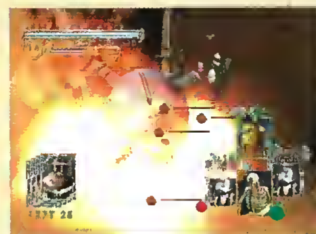




組み合わせて戦う「コンボ」!

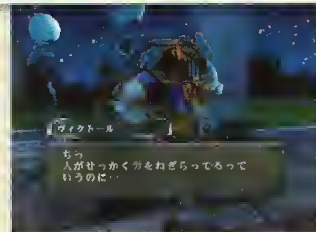
2枚以上のカードを組み合わせ、同時に召喚させることで、強力な能力を発揮する「コンボ」。組み合わせを発見する楽しさや、一撃で敵を倒す爽快さがより強くなり、戦い方のバリエーションが倍増!

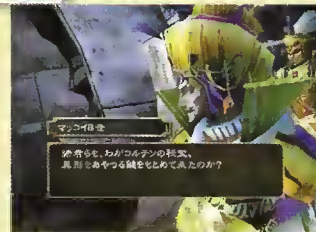




ドラマティックなストーリー、登場人物が満載!

主人公を取り巻く個性豊かな登場人物と迫力ある演出がプレイヤーを魅了。幼い頃の記憶がない主人公は、様々な危機を乗り越え、次第に本当の自分を見つけ出していく。





さらに深まるやり込み要素!

一度クリアしたステージには繰り返し入ることができ、二回目以降には違ったイベントが起こることも!? 謎解きやレベルアップ、カード収集と、じっくり遊ぶ要素が満載!





白熱のVSバトル

集めて育てたカードで友達と成果を競うVSモード。カードを賭けた戦いはストーリーモードにはない興奮が味わえる。





GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス

Nintendo

ぼくは、
にじの国の大スター
にじハムくん！

でも、にじの国に
帰れなくなったのさー！
ハムちゃんずのみんな、
助けて欲しいのさーー!!

今度のハム太郎はどきどきアドベンチャー！


ハムちゃんず
みんなで大冒険


100種類以上の
ミニゲーム


かわいいシールを
集めてみよう


ハム太郎たちの
「ぬりえ」も遊べる

とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ

5月23日(金)発売予定 メーカー希望小売価格4,800円(税別)

ハム太郎4 キラキラシールつき



任天堂株式会社 本社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/

●アクションアドベンチャー
●1～2人用

アドバンス専用
通信ケーブル対応

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンスSP	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット・ライト)	ゲームボーイプレーヤー	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	×	×	○	×

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
2003 6/6 vol.90
Cover Design 大條 千鶴子

CONTENTS

特集

新作ソフト・攻略&情報ページ



特別企画・連載企画

※今回は都合により以下の連載ページをお休みさせていただいております。
次号では復活予定ですので、お楽しみに!
「セガ魂」「カプコマニア」「N D. ARDUND THE WORLD」「デス仙人レディの幸せの最骨頂」

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます

発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544(販売業務)
編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

GAME INDEX

ニンテンドーゲームキューブ

ゲームボーイアドバンス



The Last Dance!

『P.N.03』の攻略も、いよいよラスト！今回は、ミッション10から最終ミッション11、そしてラスボス戦をバッチリ攻略。また、気になる隠し要素の出現条件についても、どどんと大公開するぞ！

P.N.03™
PRODUCT NUMBER



ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	P.N.03（ピーエヌ スリー）	ジャンル	シューティングACT
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	メモリーカード	5ブロック
価格	5800円		

隠し要素の出現方法を大公開！

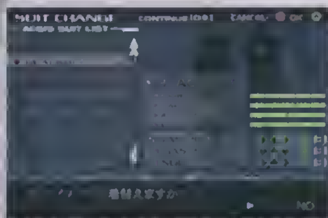
ゲームクリア後に出現する隠し要素は、どのモードをクリアしたかによって右表のように変化する。基本条件はクリアだけでなので、コンティニューは何回でもOK。最初から選択できる「イージー」か「ノーマル」でのプレイなら、クリアすれば隠しスーツの「ブラックバード」と「ハードモード」が必ず出現するのだ。「パピオン」は「ノーマル」の場合、下の条件を満たさないと出現しない。条件を満たすのは難しいので、確実に出現する「ハード」クリアを狙ったほうがよいだろう。なお、2周目以降をクリアすると、プラスαなエンディングの後に特別なイラストを見ることができるぞ。

条件 トータルタイム130分以下、トータルエネミーデストロイド（敵メカ兵器撃破数）580以上の時のみ出現する。

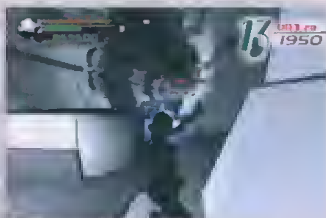
モード	1周目クリア	2周目以降クリア
イージー	Blackbird ハードモード	なし
ノーマル	Blackbird Papillon（※条件） ハードモード	Papillon（※条件） 隠しイラスト1
ハード	—	Papillon 隠しイラスト2

Blackbird
ブラックバード

「イージー」か「ノーマル」をクリアすれば出現。すべての性能が最初から最大という究極のスーツだ。連射能力も最大なので、Aボタンを押しっぱなしにするだけで、敵メカ兵器の体力をガンガン削ることができる。また、エナジードライブに「テングプロ」があるので、無敵状態にして戦えば、ボス戦も楽に戦える。



↑すべてのパラメータが最大の状態でスタート。ぜひ、その強さを実感してほしい



↑ショットと連射力が高いのでコンボも繋げやすい。ポイントをためてコンティニューを買おう

Papillon
パピオン

「ノーマル」で条件を満たすか、「ハード」をクリアすれば出現。気になる能力は、バリア以外の能力はすべて最大。また、エナジードライブを自由に入れ替えることもできる。





↑バリアーがないので、確実な避けのテクニックが必要だ

←使用するエナジードライブを自分の好きなように選択できるのも特徴。ミッションにあわせて入れ替えよう



敵兵器＆アイテムチャートの見方

ここからは、「NORMAL」モードでのミッション10～11の攻略ポイントを解説する。なお、ミッションごとにアイテム数や敵の出現数をまとめたチャートを掲載してある。チャート内のアイコンの詳細は右の通りとなっているので、攻略の参考にしてほしい。

- 敵メカ兵器
- バリアーゲージ完全回復
- バリアーゲージ少量回復
- ショップ
- エナジードライブゲージ完全回復
- S エナジードライブゲージ少量回復
- アイテムボックス
- コンティニュー+3
- コンティニュー+1

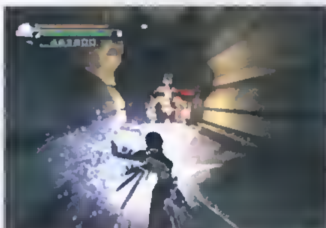
MISSION10

エナジー炉を破壊せよ

最深部にあるエナジー炉を破壊するのが目標となるミッション。ルーム数は15と多く、敵の耐久力も上がっているので、油断すると途中で死んでしまいやすい。回復アイテムが多めに設置されているので、エナジードライブを積極的に使用していくのがクリアのポイントだ。スーツはショットの攻撃力が高く、一定時間無敵状態になるエナジードライブ「テングプロ」が使用可能な「ウルトラブレイザー」で進めるのがオススメである。



↑「ウルトラブレイザー」がオススメ



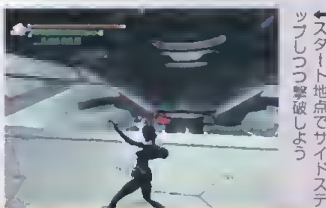
↑エナジードライブを多用していこう

MISSION10 敵兵器＆アイテム配置チャート

ROOM	敵メカ兵器	アイテム
1	×0	
2	×4	
3	×16	バリアーゲージ完全回復×1、コンティニュー+3×1、エナジードライブゲージ完全回復×3、×1
4	×9	
5	×10	バリアーゲージ完全回復×1、アイテムボックス×1、バリアーゲージ少量回復×1、コンティニュー+3×1
6	×6	
7	×8	バリアーゲージ完全回復×1、アイテムボックス×1、バリアーゲージ少量回復×1、コンティニュー+3×1
8	×4	
9	×1	アイテムボックス×1、コンティニュー+3×1、コンティニュー+1×1
10	×5	
11	×0	アイテムボックス×1、エナジードライブゲージ完全回復×1
12	×3	
13	×2	バリアーゲージ完全回復×1、アイテムボックス×1、バリアーゲージ少量回復×1、コンティニュー+3×1
14	×0	エナジードライブゲージ完全回復×2
15	×3	

ROOM 03/15 一体ずつ確実に倒す

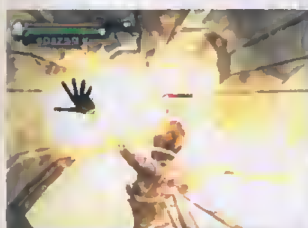
全部で16体の敵メカ兵器が出現。うかつに前に進むと、敵メカ兵器に囲まれて集中砲火を浴びてしまうので、1体ずつ確実に倒していくことが大切。部屋の中央にはアイテムボックスもあるので、危なくなったら惜しまずにエナジードライブを使うこと。



←スタート地点でサイドステップしつつ撃破しよう

ROOM 04/15 ヴァイスビルケはジャンプで対応

入ってすぐゼーローゼが出現する。「ハリアー」を使って破壊してしまおう。このあと、ヴァイスビルケが2体出現する。至近距離で攻撃されそうになったら、前方ジャンプして後方へまわり込み攻撃しよう。



↑入ってすぐに出現するゼーローゼは、「ハリアー」で一気に破壊してしまおう



↑ヴァイスビルケの巨大レーザーは、後方に回り込んで攻撃すれば安全に倒せる

ROOM 07/15 誘導ミサイルに注意！

ルーム3と同じ構造の部屋。ここでも次々と敵メカ兵器が出現するので、むやみに前へ進まず、1体ずつ倒していくこと。ビルツーエムの誘導ミサイルは引きつけてサイドステップすれば避けることができる。ただし、複数同時に撃たれた場合は、避けるのが難しいので、「テングプロ」を使って安全に倒していこう。



←危なくなったら、無理せず「テングプロ」を使って無敵状態で戦おう



↑遠方から誘導ミサイルが飛んでくることもあるので、油断しないように！

ROOM 15/15 巨大レーザーは「テングプロ」で回避

中央のエナジー炉を破壊すればクリアとなる。バリアーが張られている間はこちらの攻撃が当らないので、バリアーが切れた瞬間にショットを叩き込もう。左右の砲台が光ったら巨大レーザーが発射される合図なので、「テングプロ」を使って避けよう。



←「テングプロ」を使えば、巨大レーザーは怖くない

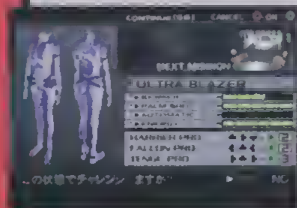
※「敵兵器＆アイテム配置チャート」の敵出現数は、プレイ内容によって微妙に変化する場合があります。また、各アイテム数は敵を倒したときに出現するものは含まれていません。



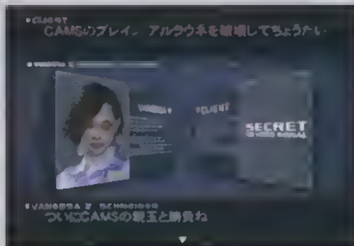
MISSION11

いよいよ最終ミッション！

最後のミッション。終盤には、連続で巨大メカ兵器との戦闘があるので、気合を入れていきたい。念のためにポイントでコンティニュー＋3を購入しておこう。スーツは、「テングプロ」の使える「ウルトラブレイザー」がオススメ。腕に自信のある人なら、これ以外のスーツでももちろんOKだ。



↑「ウルトラブレイザー」で挑戦するのが最も有効

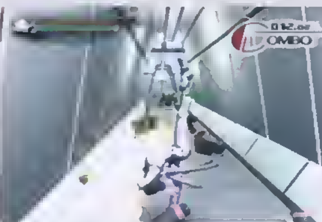


↑遂に最終決戦。巨大兵器アルラウネを撃破せよ！

02/18 3体の敵メカ兵器を倒せ！

通路上に計3体の敵メカ兵器が出現する。レーザーはサイドステップ、プラズマ弾はサイドステップか後方ジャンプで避けよう。放射状にレーザーを撃たれた場合は、タイミングよく垂直ジャンプすれば避けることができる。


↑放射状にレーザーを撃ってきたら、垂直ジャンプして避けよう


↑2体目の敵メカ兵器は、「バリアー」を使えば安全に倒すことができる

04/18 手前の砲台はエナジードライブで撃破！

スタートしてすぐに、左右の壁に設置された砲台からレーザーが飛んでくる。至近距離から攻撃されるため、普通に避けるのは難しい。ここは、「テングプロ」を使って無敵状態になろう。あとは、手前の砲台から順番に1つずつ安全に破壊していけばOKだ。

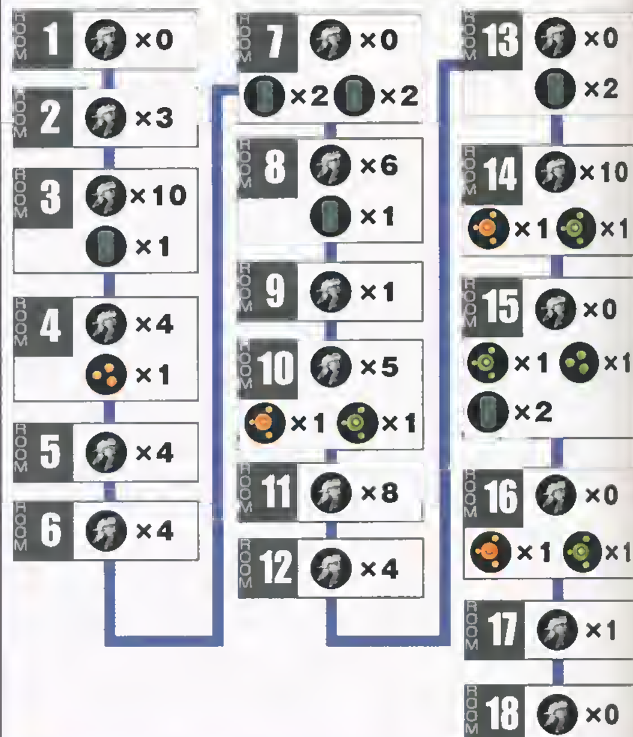

↑部屋に入ると同時に「テングプロ」を発動！

05/18 敵メカ兵器にサーチされるな！

ここでは、ヴァルニュッセと同時に、空中を飛ぶ兵器が2体登場する。1体は、バリアーを張ってこちらのショットを防ぐ兵器で、倒さないとヴァルニュッセにダメージを与えられない。もう1体はヴァネッサをサーチする兵器で、逃がしてしまうと以降の部屋に出現する敵メカ兵器数が増えてしまう。出現したら優先的に倒そう。

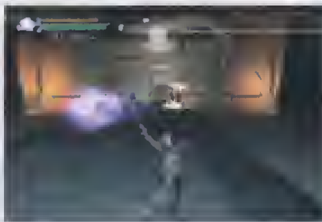

↑バリアーを張られると、こちらのショットが防がれてしまう

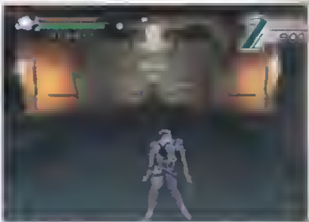

↑サーチされたあとコイツを逃がしてしまうと、後々苦労することになるので注意！



06/18 壁を利用して巨大レーザーを防ぐ

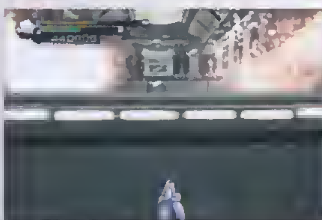
まずは、正面にいるゼーローゼ2体を倒す。スタート地点は狭い通路になっていて攻撃を避けにくいので、前の広いスペースに移動して攻撃しよう。このあとは、壁を利用してレーザーを避けながら左右の砲台を破壊しよう。


↑前方の広いスペースに移動すれば、ゼーローゼの攻撃は避けやすい


↑巨大レーザーは、この位置にいれば左右の壁が防いでくれる。いわゆる安全地帯だ

10/18 連携攻撃に注意

最初に左右の砲台を破壊する。砲台に光が集まり始めたら巨大レーザーを発射してくる合図なので、前方にあるくぼみの一番前の中央でしゃがんで避けよう。このあと、奥にガルデニーエとビルツ-ベー2体が出現する。時間差で攻撃してきてやっかいなので、「テングプロ」で安全に倒そう。


↑ここでしゃがめば、巨大レーザーを避けることができる。立っていると当たる場合がある


↑奥に登場する3体の敵メカ兵器は、「テングプロ」を使って安全に倒していこう

※「敵兵器＆アイテム配置チャート」の敵出現数は、プレイ内容によって微妙に変化する場合があります。また、各アイテム数は敵を倒したときに出現するものは含まれていません。

14/18 巨大レーザーはくぼみで避ける

スタートしてすぐ、左右に砲台が出現。巨大レーザーは前方のくぼみでしゃがんで避けよう。次に、左右に計4体の敵メカ兵器が出現。ここは、ダメージを受けやすいので「テングプロ」を使って安全に倒す。すべて倒したら、奥に進み左右にある砲台を破壊。巨大レーザーは中央のくぼみにある壁を使って避ければOKだ。最後に、扉の前に出現するビルツとビルツ-エムは「ハリアープロ」で倒してしまおう。



↑最初の砲台は、ここでしゃがめば避けることができる



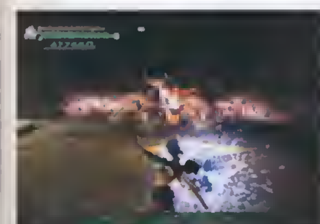
↑2つ目の砲台を避ける場所はココ。余裕があれば、「テングプロ」で回避してもOKだ

16/18 「テングプロ」で安全に撃破!

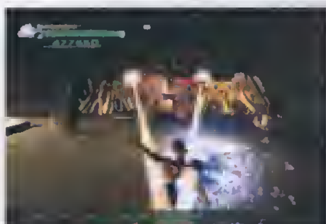
ミッション8で登場したレーヴェンツァーンの改良型「レーヴェンツァーンツヴァイ」が登場。改良型には第3形態まである。安全に倒すなら、「テングプロ」を多用する方法が確実だ。相手が変形するごとに「テングプロ」を発動し、周囲の砲台は無視して、中央のみを攻撃すればいい。「テングプロ」3回で倒すことが可能だ。



↑スタート地点から右を向いて待ち、敵が停止と同時に1回目を発動



↑左右の砲台は無視して中央のみを攻撃。これで第2形態に変形させることができるはず



↑再び右を向いて待ち、2回目を発動。同じように、ひたすら中央にショットを連射だ

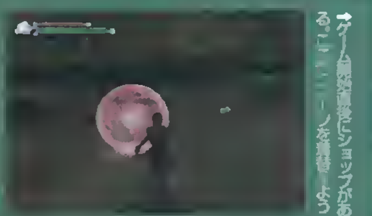




↑第3形態もスタートと同時に「テングプロ」を発動すれば、安全に倒せる

「ハードモード」に挑戦!

クリアしたあとは、「ハードモード」に挑戦しよう。敵メカ兵器のレベルは高くなっているが、開始直後に隠しスーツ「ブラックバード」を装備できるので、ストレスを感じることなく、楽しくプレイできるぞ。



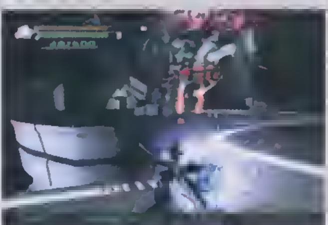
→ゲーム開始直後にショップがある。こ[illegible]ノを装備しよう

17/18 最終ボス アルラウネと対決!

まずは、第1形態との戦闘。スタート直後は、後方ジャンプで間合いをとる。砲台に青い光が見えたらレーザーを撃ってくるので、サイドステップで避けよう。注意するのは2回目のレーザーで、連続でサイドステップしないと当たってしまいやすい。第2形態へ変形後は、最初はバルカンレーザーで攻撃してくる。後方ジャンプで間合いをとり、サイドステップで避けよう。なお、以下で基本的なテクニックを解説したので参考にしてほしい。



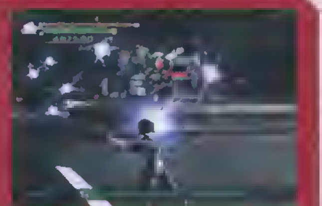
↑開始直後は、後方ジャンプで間合いをとってから攻撃しよう



↑危なくなったら「テングプロ」を使って、ひたすら連射すべし!

テクニック1 プラズマ弾の避け方

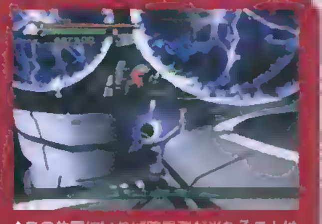
上空から青白いプラズマ弾をばらまく。発射されたら、後方へ移動すれば避けることができる。ただし、後方ジャンプしてしまうと、落ちて即死となる危険性が高いので注意。



↑基本的には、ステージの一番後方にいれば当たる危険性は少ない

テクニック2 暗黒弾は左右の一番前でOK

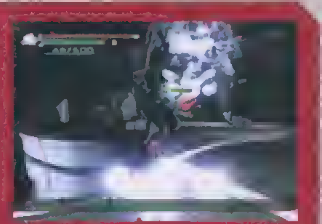
腕を振り上げ、広範囲へ暗黒弾を飛ばす。これは、ステージ左右の一番前にいれば当たることはない。このとき、敵メカ兵器を同時に出現させた場合などは、「テングプロ」で回避しよう。



↑この位置にいれば暗黒弾が当たることはない。基本的には、この位置で戦おう

テクニック3 捕獲弾はタイミングよくジャンプ

地面を這う、棒状の捕獲弾は垂直ジャンプすれば避けることができる。近づいてきたら、やや早めにジャンプするのが上手く避けるコツだ。自信がない人は「テングプロ」を使ってもOKだ。



↑タイミングよくジャンプ。連続でくるので、ジャンプのみに集中しよう

テクニック4 インフェルノーザーは「テングプロ」

上部の砲台からインフェルノレーザーを発射された場合は、すぐに「テングプロ」を使おう。それ以外の場合は、ギリギリまで逃げて追い詰められたら、エナジードライブで回避しよう。



↑インフェルノレーザーが来たら、「テングプロ」を発動して避けるのが確実

ゲームソフトファンクラブ

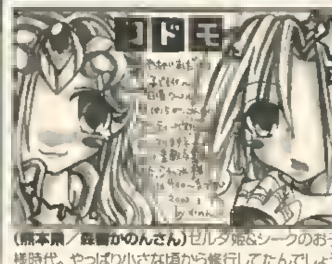
-Wish You Were Here-

さて、来週はもうE3ですよ。任天堂はきっと、これから1年間に発売するゲームをズラっと大公開するはず。期待しましょ！

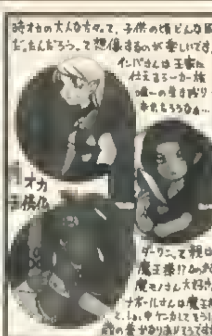
特別企画

キャラクター大人子供化大作戦2

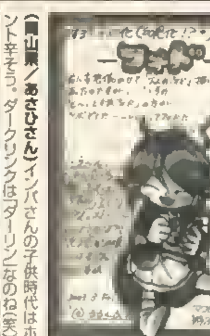
キャラの年齢を変えてみる特集第2弾。…みんなの発想に笑かしてもらいました。



（熊本県／森嶋かのんさん）ゼルダ姫&シークのお子様時代。やっぱり小さな頃から修行してたんでしょう



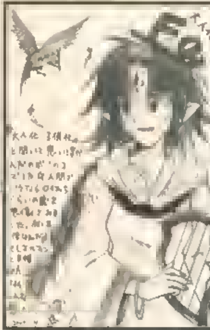
（岡山県／あさひさん）インパさんの子供時代はホント辛そう。ダークリンクは「ダーリン」なのね（笑）



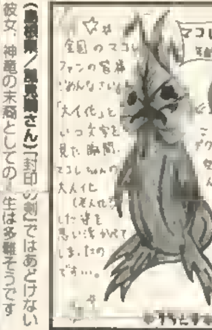
（東京都／るるんぷさん）フォドかわいーっ。まだ体に合わない大きなバイオリン持ったらなお良いかも



（埼玉県／■さん）お年寄りだったおふたりも昔は美男美女だったり。「烈火」でも出るかな？



（島根県／凱咲蘭さん）「封印の剣」ではあどけない彼女、神竜の末裔としての人生は多難そうです



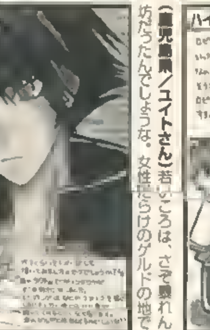
（東京都／クラモネさん）コログが成長したらこんな感じ…？顔も大きい葉に取り替えるのかな（笑）



（茨城県／トゥモロウさん）大空の2大お姫様、隣には若いキノじいやらインパさんがいるんでしょう



（鹿児島県／ユイトさん）若いころは、さぞ暴れん坊だったんでしょうな。女性だらけのゲルドの地で





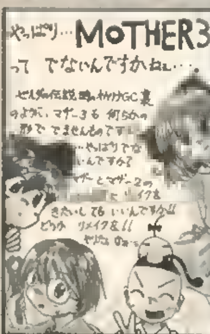
（静岡県／桜里きらりさん）ハイディア村の人たちは「勝ち抜きエナジー合戦」とかやらないんでしょーか

今回の「大人・子供化」企画には、ホントたくさんの投稿が集まりました。ここで文字だけ紹介すると、**●モテすぎて困っている大人カーフェイと、剣がでかくて持てない145センチくらいの鬼神リンク。（熊本県／ナナミさん）●ゼルダ姫15歳の春、セーラー服で卒業式。（鹿児島県／瑠瑠聖さん）**…などなど、読んでてホント楽しかったです。今後もおもしろいネタがあったら、各キャラの部宛てに送ってくださいね。

MOTHER部

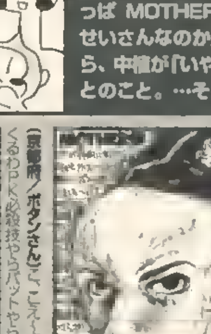
あの発売予告CMを見て「やっぱ MOTHER の顔は、どせいさんなのか」と思ってたら、中種が「いや、さるです」とのこと。…そなの？

（北海道／チェリー♪さん）





（千葉県／とたのりこさん）まだ発表がなかったころの投稿です。叫びの声を掲載できるのは次号かな？



（京都府／ボタンさん）こ、こえ〜。サンダーを纏ってくるわPK必殺技やらバットやらで攻撃…。あわわ



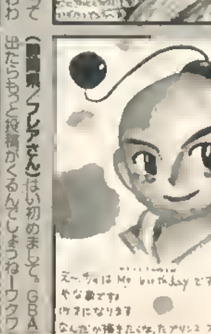
（広島県／カミダノミンさん）前号に続きブーのイラストが非常に多し。…弁髪ブーム？



（京都府／いちごとうふさん）かややんは記憶が不確かなので…。お父さんは好き。ガチャンツーツーツー



（静岡県／フレアさん）はい初めまして。GBA版が出たらもっと投稿がくるんでしょうね一ワクワク

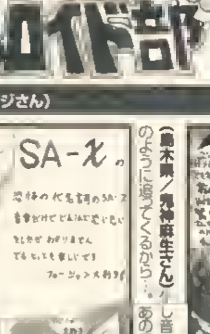


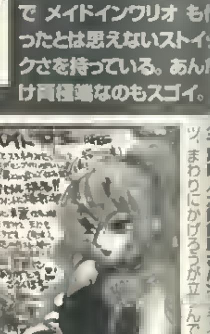
（静岡県／イチポンさん）おめでと！ブーの王者シリーズ集めは大変だもん…。GBAで挑戦しようぜ

メトロイド部

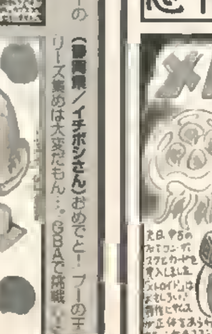
「フュージョン」は同じ部署で メイドインワリオ も作ったとは思えないストイックさを持っている。あんだけ両極端なのもスゴイ。

（大阪府／コージさん）





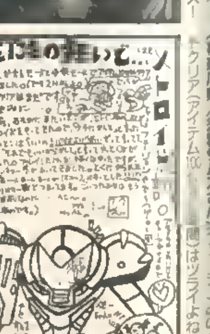
（栃木県／鬼神麻生さん）少し音を立てただけで鬼のように追ってくるから…。あの緊張感は独特です



（東京都／おだたかしさん）め、まさに元祖なやつですね。ぜひ2時間クリアを目指してね！



（千葉県／大鶴御助さん）「ライム」の黒光りスーツ、まわりにかげろうが立つんですよね。イカスー！



（神奈川県／須賀サムスさん）『フュージョン』のベストクリア（アイテム100％…時間）はツライよね〜

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）

FIRE EMBLEM CLUB★ Come on Every Body!!

攻略本の作業+E3取材の準備で大急がしのイガリン曰く『烈火の剣 は簡単ですよー』とのこと。なので 封印の剣 をチマチマ進めつつ、烈火 も同時に遊ぼうと思います。エンディングを見るまで何年かかるか…(コラ)。

(埼玉県／ぷくゆきさん)

(富山県／瑠璃雛さん)切り絵で『烈火』の主人公、リンを描いてくれました。時間かかったでしょー

(埼玉県／あずま庵さん)どっちの「ほしい!」も切実ですね。GCで『FE』はみんなが待ってると思う

(大阪府／むこさん)瀕死のランスを助けるため、アレンはひたすらに走るのだった…って感じか(笑)

(埼玉県／桜まろんさん)まさに美少女らしい美少女のソフィーヤさん、ゴシックロリータな服似合いすぎ

(神奈川県／冬舞つぉい罪さん)なるほど! シャニーはやられてしまったので(泣)彼女は守ります!

(北海道／みったんさん)『烈火』の支援会話も、かなりニヤリな内容が多いみたいですよぉ

マリオファミリー部

ううむ。最近 メイドインワリオ 効果でこの部への投稿、けっこう増えてるんですが…。その分マリオのイラストが減ってるんです! ということでマリオなイラスト募集してます。ルイージとからんだ場面や、コスプレしたマリオとか見たいなぁ。

(兵庫県／珠璃さん)ピーチのケツって(笑)。たしかに「スマブラDX」のケツはセクシーだが

(愛知県／くちグセさん)今ホントに「ワリオファミリー部」になりそうな勢いなんスよ。いやホント

(福井県／天野与一さん)ピーチ姫もかわいいけどキノピオも。かわいいというかうらやましい(笑)

(福岡県／アダマタカさん)女たちのステージで流れる演歌がたまりません。心にしみます

ポケモン部あて コチラです。 POPPO MAIL

(千葉県／さとしさん)

さてさて、新ポケモンの人気投票を5月21日で締め切ります。まだ送ってない人はお早めにね。好きなポケモンだったら複数に投票してもOKです。発表はVol.92の予定(遅れるかもしれません)。

(千葉県／秋葉未麦さん)GCでもこれからいろんなポケモンソフトが出るといいよね。期待しましょ!

(奈良県／スーパールイ子さん)人が作った秘密基地が気になるのはかややんだけ? もっと見たいっす

(埼玉県／MAY。さん)ハルミーゼなんか、お嬢様とかマダムとか、そんな感じがプンプンしますよね

(東京都／黒猫りんさん)ジラーチが発表されたとたん、人気に火がつきました。もう前売券買った?

(大阪府／鶴流タン旬さん)バシャーモのイラストをいっぱいもらいましたが、この絵が一番好きでした

(愛知県／猫月陽りとるさん)やっぱり額についてるお札?が気になります…。取るとどうなるんだろう

(埼玉県／水森茜姫さん)世の中にはポケモンを擬人化したうえ、コスプレしちゃう人もいるみたい

(東京都／三国川智さん)頭のほうがダイゴですね。たしかに、あの髪型は鳥のトサカに見えるか(笑)

(大阪府／弥生しくらさん)うむ、顔のまわりの赤い部分を服のフードにするアイデアはナイスです

(山口県／藤岡友香さん)新作のジムリーダーはカワイイ&カッコイイ人が多くて大人気みたい

●『ファイアーエムブレム 封印の剣』ってマンガ、読んでますか? マンガオリジナルのキャラ、アルが好きなんです。相変わらず礼儀を知らないヤツなんですけど(笑)。(神奈川県／星屑夢々さん) そうそう、まだ『月刊ジャンプ』で連載は続いてるのかな? ゲームともいろいろとリンクしてるみたいなので、『封印の剣』を遊んだ人ならニヤリとできるかもね。『烈火の剣』との関係は…あるのかな?

投稿のオキテ(1) イラストはハガキ、もしくはハガキと同じ大きさに切った紙(タテ15cm×ヨコ10cm)に描いてね。多少大きさが違っても比率が正しければOKです。イラストの裏には、必ず都道府県とペンネームを書いておいてね。それから一度にたくさん投稿する人は、封筒にまとめてイラストを入れると切手代が浮きますよ。消印をイラストの上に押される心配もなくなります。(109ページにつづく)

ゼルダの伝説部

リンクの冒険って、ファミコンのディスク版しかないので、遊んだことのない人多いかな? 横画面で異色なんだけど、出来は非常にいいです。リメイクしてほしいなぁ。(東京都/アイコさん)

(静岡県/山本聖美さん)ややんはミツルギばっかり使ってます。リンク使いに牛若丸かも(笑)

(徳島県/岡坂あしほさん)そうそう、誰か一緒に遊んでくれないと楽しさ半減なんだよね…。くう…

(東京都/ハローさん)とりあえず2台で遊んでもらって、ゼルダを好きになってもらいましょ

(群馬県/ツキジ聖也さん)よく2人集まったね。いやぁ2人でも大変なんす。30歳にもなると…

(大阪府/智頼さん)ダンジョンの曲で、プレイ中は必死で気にしないけど、CDで聞くと思い出すよね

(愛知県/水嶋ありあさん)いろんなコスプレのマコレ。ピクミン調ってのはも〜、似合いすぎ!

(千葉県/熊瀬らんまさん)おお、すばらしい! ってリンクの目は腐ったレモンですか(笑)

(北海道/R-R-さん)予約特典なので、お店には並んでないです(泣)。買うから売って〜って人多そう

(栃木県/優長さん)かなり厳選して武器を選んだんでしょーか。ロンロン牛乳とか欲しかったかも(笑)

● 「風のタクト」のギモン。その1、ガノンの剣に書いてある文字が読めない! 気になる! その2、ナックルが持っているタテ型チンクルシーバーって、ひょっとしてGBA-SP? その3、妖精女王の場面で鳴る「かしゃかしゃ」ってなんの音? 誰か教えて〜。(大分県/GAAさん)

1、すまん、わかんない。 2、お下がりっぽいので昔のゲームボーイでは…。 3、実は機械仕掛けらしいです。

星のカービィ部

「カービィのエアライド」は、Aボタンだけで遊べるってのがウリみたい。そんなお手軽感は、今もっともゲームに求められている点かもしれない。「メイドインワリオ」がヒットしたのも、単純だけど奥の深いシステムが一番の要因だと思います。(千葉県/さとしさん)

(神奈川県/平野花菜子さん)新しいカービィのコピー技を予想しちゃうコーナー。まだまだ募集中

(香川県/山口誠貴さん)うは、このまま「ファイアーエムブレム」に登場できちゃいそうです(笑)

(愛知県/くちグセさん)なんか、多人数でレースしてるときも全員カービィ…う。他キャラは?

(神奈川県/輝羅さん)今回は桜井さんがガッチリ監修してるので、昔のキャラも一杯見られるかもよ

(愛知県/かわせみさん)メタ卿って、どうしても敵という印象が…(ゲームをクリアすると変わるかな)

(北海道/青月風花さん)丸いキャラは多いけど、どれもみんな特徴があるのがすごいトコです

スマブラ部

もしも スマブラDX.に続編が出るとしたら、なにを望みます? あれだけ完成度の高いゲームだかた、きっとキューブではもう出ないでしょう。ということは新ハードで? いやもしかしたらGBAで…(?)。

(神奈川県/岬はなびさん)

(千葉県/ヤザンさん)そうなんだよ! マリオってベーシックなキャラ(いて当然)だからかな…

(北海道/一瞬貴春さん)あんな小さいピチューが魔王サマと対等に戦っちゃうのがスンゴイです

(大阪府/桃姫ユリさん)昨年の「スマブラDX」inスパワールドにはニンドリ読者さんもいっぱいいたのね

(東京都/中原尚之さん)わはは。ルイージ&デイジーはアイスクライマーみたいに2人1組だったりして

(千葉県/ハチミツガールさん)ロイとマルスのカラミシーン。…と書くとよけい妖しくなりますね(汗)

(東京都/倉田有理子さん)顔の表情とか仕草とか、思わずスナップ一瞬って多いですよね—

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係まで(どこの部宛てかも書いてね)

どうぶつの森部

来週アメリカで開かれるE3には、きっと森2が出展されるはず。ドキドキです。

(愛知県／緑雨まさきさん)

(愛知県／てでちゃんさん)「楽しかったね」なんて話[illegible]住人さんと話したいね[illegible]ベントに参加した後で

(北海道／[illegible]美さん)チ[illegible]を直接好きな人にあげる。ちょっとドキドキだけど素敵なイベントだね

(鹿児島県／ユイトさん)2人同時プレイとかできると、家族や友達同士で盛り上がるかもしんない

(鹿児島県／[illegible]Mさん)毎日遊んでる人、けっこういますよ。夜空を見上げて天体観測っていいかも

(神奈川県／アズマフースケさん)今回はメモリーカード同じだし、引っ越ししやすいと思います

(大阪府／南[illegible]さん)もし「森2」のグラフィックが強化されたら、彼の怒り顔もスンゴイんだろうな

黄金の太陽部

黄金のマスコットキャラ

(静岡県／あわよしさん)

アメリカの「黄金の太陽」ホームページがスンゴイです。「ロード・オブ・ザ・リング」ばりのファンタジー仕立てだし、キャラの名前は全部違うし(笑)で、なんか盛り上がって感じなのです。

http://www.goldensun-games.com

(静岡県／マイブルさん)シバ好きですか。シバ好き。しば漬けに響きが似ていませんか(メンゴメンゴ)

(熊本県／[illegible]さん)ま、まあジャスミンとガルシアは兄妹だから。ジャスミンはお兄ちゃんっ子ぽいかも?

(千葉県／桂子さん)[illegible]さにツッコミ&解説約だったもんね。彼がいないとゲームが進みません

(徳島県／凜牙さん)HPではスタッフさんの結婚式の様子も見られますが、スゴイです。必見!

(青森県／かめ[illegible]さん)ジャスミ[illegible]シアの前だと少しおとなしいような気がしますが、どう?

(兵庫県／モグラ・ハナさん)うむ、クポはいいよね。クポは。昔からヤツはクポだったよ。うんうん(笑)

(埼玉県／しらいぶうさん)「トランスミッション」もいいゲームですね。あの難しさが快感になるんです

(北海道／青空太陽さん)アニメのソニックもかなり出来がいい感じ。放送が朝なので辛いけど(笑)

(岐阜県／[illegible]ユウキさん)根強い人気があ[illegible]このゲーム。今[illegible]GBA-SPで遊ぶのが通ですよ(?)

(石川県／鬼神[illegible]虎さん)続編で[illegible]…。楽しみなような恐いような…

(大分県／友[illegible]さん)あ、ほんと?スクウェアのドット絵は少し[illegible]があるからかもしれないね

スターフォックス部

ファミスタ テイルズ の画面を見ていると、ナムコの技術力の高さが分かるよね。いくつもの作品の後に登場する「フォックス」は、さらにスゴイのでは…!

(大阪府／[illegible]さん)ローリングしてえですな(笑)。4人でフォーメーションとかも組みたい感じ

(東京都／ごんさん)彼らが軍隊ではなく「やとわれ遊撃隊」なのは、きっと納得いく仕事を選びたいからだと思う

(福島県／ZENZO さん)[illegible]じゃん、おばあちゃん! ビルの親族として登場とかさ(決定)

●GBプレーヤーが出たのを機に「ファイアーエムブレム 封印の剣」を始めました。戦争の時期に戦争をするゲームはどうなのかな、と思っていましたが結局大ハマリ。章が進むたびにリセットする回数が増えるのは仕方のないことですよー。ま、それが面白さのひとつなんですけどね。(山形県／みずきさん)

…私決めました。少しぐらいの犠牲なら先に進もうと。ていうか、そうしないと一生進めないので(笑)。ああシャニー!

〆切り情報

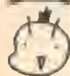
今回は準レギュラーのメトロイド部とかを前に持っていきましたが、どうでした? 今後新しいレギュラー部も増やそうかと思いますので、よろしく!

Vol.92 (6/6発売) →5月21日必着

Vol.93 (6/21発売) →6月4日必着

投稿のオキテ(2) 各部の看板を投稿するときは、なるべくヨコ長、タテ長なサイズだと助かります。たとえばアンケートハガキの「自由にお書きください」欄で言うと、上下2分の1に区切ったくらいとか。あ、アンケートハガキで看板を描いてくれるのもOKですよ。あと、大きさは実際に各部で使用しているサイズより大きく描いてくれたほうが嬉しいです。たとえば2倍とか。ま、サイズも大きさもあくまで目安ですので、ハイ。

登場人物



ダッシュくん ゲーム大好き小学生。近頃は、まだ会ったことのない父のことが気になってしようがないらしい。



かあさん 任天堂のことを想うとつい暴走してしまう母。「マザー1+2」発売に向けて母っぷりを上げることに余念がないらしい。



サオヘン とうとうコスプレへの道を歩みだしてしまったナゾの編集長。大昔から追いかけていた「マザー3」の復活に涙したとかしないとか…。



ナゾの動物 前の飼い主、アフロのまさしを捜して旅をしている。どせいさんの口ぐせ「ぽえ〜ん」をこっそり練習している。

すすめ！天任家族（てんにんかぞく）

第18話　かあさんはMOTHER

by はやのん

ニンドリを読んでなんだか大コーフンのダッシュくんです

わー!! たいへんだよかあさん!!

あら どうしたの？

バタ バタ

『MOTHER1+2』がGBAで出るんだって――――!!

え〜!! それはスゴイわ!!

なんと!!

ばしゃ

でも『MOTHER』ってどんなゲームなの？

ボク わかんないや

!!

ガーン

『MOTHER』を知らないなんて……

よろり…

まあ そのトシじゃムリもないわね…

『MOTHER』は1989年にファミコンソフトとして発売されたの！

アメリカを舞台にした超能力少年たちの物語よ

へー

おもしろそう！ボク待ちきれないよ〜!!

わく わく

それだけじゃないわ！

実はこのゲーム 糸井重里さんが**かあさんをモデル**に作ったのよ！

こっそり

え――!?

ウソに決まってんだろ……

そんなバカな

6月の発売日にそなえてはげしく準備するわよ!!!

ハイ!!

発売日まで泣くんじゃない！

まずは主人公！

あら似合うわね

PKサンダー!!

これってコスプレ……？

でもうれしい

かあさんは超能力**少女**よ!!

少女!?

母の心は14年前のままだ

アンタは**犬**でいいわ!

くる

まんまじゃねーかよ!! どせいさんじゃないのかよ!!

用意してた

そろそろもうひとりのお友だちがやってくるわ！

え？ダレ？

かあさんの超能力がそう言ってるのよ……

OH〜……

来たわ！ドアの外よ!!!

開けてみよう

ガチャ

・・・・・・・

半ズボン!?

こうして平均年齢高めの少年少女のパーティが結成された……

子どもが主人公のゲームじゃなかったの？

うるさいわね!

心は少年だかなにか？

お便りのあて先は はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 東2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで

さて！
人数はそろったし
あとは冒険の始まりを
待つばかりよ！
たとえば
どんな？
ぴゅっ
ぴゅっ

隕石が
落ちてくる
とか……
まだ
かしら
ムリだよ
かあさん
………

どどどどどど
ガタガタ
ガタッ
ひぃ
きた～!!
来たわ!!
ポルターガイスト
よ!!

……
コントローラが
動いてただけだよ
かあさん……
ギャーギャーギャー
ガタ
ガタ
ガタ

まあいいわ！
事件は起こってないけど
武器を装備して
街へくり出すわよ!!
うむ!!
え!?
このカッコで!?
ただの武装集団である

『MOTHER』は
中世やファンタジーの
世界ではなく
現実世界が
冒険の舞台なのよ！
フライパンが武器よ！
なるほど！
ボクは
バット
だよ！

たとえば
そこのクルマ

あれは
敵よ！
ええっ!?
戦闘開始!!

さあ
戦うわよ!!
SMAAASH!!
ドカン！
バキン!!
わ～!?
かあさん!?

かあさん
やめて～!!
ドカン
わ～ん
手が
つけられ
ない!!
いつもより
ヒドイよー
バン
プルル
ルル…

あ！
デンワだ!!
ダレだろ？
ピッ
はい！
ダッシュです

とにかくダッシュ！
おまえだけが
頼りだ!!
健闘を
祈る！
ガチャン！
ツー
ツー
ツー
とうさん？
とうさん
～～～!?

あ ダッシュか！
とうさんだよ！
わかるか！
とうさん!?

いまごろ
かあさんが
大変なことになってると
思ってデンワしたんだ
パリン!
ズズン
どうして
わかったの？
ボク
どうしたら
いいの～!?

それは
マザー病だ！
それを治す
方法は……
ああっ時間がない！

次元
スリップよ～
突然の父からの電話！
そして母はどうなる!?
つづく

ペンシルロケット所持&刈り上げのサオヘンより、電話ボックスのトサカ頭なカゲが気になります…。

はやのん先生のホームページ
http://www.hayanon.jp/

マッスルアンケート

質問は表面にあります

マッスル・イガリン
『ファイアーエムブレム 烈火の剣』攻略本制作に突入！ え、こんなにステージあるの？ しかもシリーズ用語辞典つきで全380ページ以上？ さらばゴールデンウィーク。

岡ちゃんねる
シリーズ全作品をプレイした『ファイアーエムブレム』の生き字引き。予想通り『烈火の剣』攻略本にも引き込まれた。きっとこの感じで、今年も人知れず攻略本番長に輝くのだろう。

マッスルの花園

マッスル・ファイアー！「漢は気合だ！ 辛さに挑戦」

マッスル（以下マ）　は、は、ふご～!!
岡ちゃんねる（以下岡）　どうしました、マッスルさん！　サカリですか？
マ　猫じゃねえんだから。昼飯に食った坦々麺が辛くて大変なんだよ。四谷駅の近くに四川料理屋があるんだが、ここの坦々麺大辛が病み付きになる美味さなんじゃ。
岡　大辛って、どんだけ辛いんです？
マ　辛さを口で表現するのは難しいが…。そうだな、まずスープの表面には厚さ3ミリのラー油の層。さらにネギの代わりに輪切りにした唐辛子がたっぷり。最後に焦がした丸ごとの唐辛子が5～6本ゴロゴロと。
岡　…聞いてるだけで頭が痒くなってきますよ。よくそんなもん平気で食えますね。
マ　う～ん。大学のころ金がなくて、昼飯は毎日カレー大盛り（240円）だったんだが、これだけじゃ足りなくてな。仕方なくタバスコ山ほどかけて食ったんだ。胃がカーっとしてしばらく空腹感を感じずに済むんでな。で、それを4年間続けてたらすっかり普通の辛さでは物足りなくなり…。
岡　唐辛子中毒になりますよ。
マ　おお、「麻雀放浪記」の世界だな！…知ってる読者いるかのお。
岡　小説版は普通知らないでしょ。
マ　まあ、こんな東京ローカルの話ばかりしてても仕方ない。全国各地で味わえる激辛といえば、カレーチェーンのココ壱番屋がお手軽だな。ここはカレーの辛さを自由に調節できて、メニューには5辛までしかないんだが、頼めば10辛まで辛くできる。ちなみに普通のカレーは黄色でサラっとしているが、10辛は焦げ茶色でボテボテだ。涙で目がかすむくらい辛いぞ！
岡　もう人間技じゃないですね。
マ　おいおい、こんなのまだ初心者向けだ。宮城県の松島の近くに、またものすごいカレー屋があるんじゃ。ここはカレーとラーメンのセットを食べると、それだけで店内に名前が貼り出される。
岡　へ？　それだけでいいんですか？
マ　と思うだろ。だがな、このカレーが半端じゃない。ココ壱番屋の10辛なぞ、これに比べればおままごとだ。なんせこれを食べた女の子達が、店外に出たとたんバタバタ倒れたというシロモノだ。もう見た目が「黒いお湯溶きスパイス」。食べると一口めは甘さと美味さを感じるんだが、二口めは辛い以前に舌がマヒして味が分からん。
岡　マヒした方が食べやすそうですが。
マ　そこで出てくるのがラーメンだ。普通のラーメンなんだが、その熱さはスパイスで鋭敏になった口腔には劇薬！　ズルむけのスリ傷に塩酸を垂らすようなもんだ。口の中が大火事になったうえ、カレーの辛さも復活！　まさに地獄のコンビネーションじゃな。しかもこのカレー、体が拒否反応を起こすのか、食ったとたんに腹が下ってくる。上は大火事、下は大水ってやつだ。
岡　なぞなぞの風呂じゃないんですから　だいたい大水っていうより下水でしょ！
マ　ちなみに翌朝は尻の穴が大火事!!
岡　汚ないなぁ、もお！

Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol.90

1 □　2 □　3 □□　4 □

5（□□□□□□）その他の場合

6（□□□□□□□□□□□□）

7（□□□□□□）

8（□□□□□□）　9（□□□□□□）

10（□□□□□□□□□）

11（1つに○）1　2　3　4

12（1つに○）1　2　3　4　5

13

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

キリトリ線

Vol.87号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ本体
青森県／西谷早織

②GBアドバンスSP本体
福岡県／生田圭人

③ゲームボーイプレーヤー
北海道／増田育未

④好きなゲームキューブソフト1本
愛知県／鷲尾拓弥

⑤好きなGBアドバンスソフト1本
千葉県／石井里美

⑥高橋兄弟サイン入り「黄金の太陽」ソフト（2作セット）
静岡県／松村奈美

⑦世取山宏秋さんサイン入り「ソウルキャリバーⅡ」ポスター
徳島県／谷居裕香

⑧マクドナルドオリジナル ポケモンカードゲームADV
北海道／佐々木駿
埼玉県／山口里紗
石川県／山本万里菜

⑨ワイヤレスコントローラ ウェーブバード
長崎県／鶴邦寛

⑩ゲームキューブソフト「ソウルキャリバーⅡ」
埼玉県／岩井さゆみ
岐阜県／河内南美
大阪府／伴林俊哉

⑪ゲームキューブソフト「P.N.03」
東京都／菊間翔太
愛知県／小原弘充
大阪府／久保正樹
三重県／嶌村直嗣
鳥取県／山崎貴之

⑫「風のクロノア」デニムナップ
北海道／船本香菜
大阪府／伊丹翔太
大阪府／佐々木美月

（敬称略）

スペシャルインタビュー

ITOI STRIKES BACK!
マザー復活祭

合い言葉は、勇気と友情、



そして愛。

『MOTHER1+2』の発売、そして『3』を制作中という糸井重里さんからの素敵な贈り物に、ニンドリ編集部には喜びの声が津波のように寄せられています。そこで今回は「マザー復活祭」と題し、みなさんの声の一部を紹介するとともに、猿楽庁の橋本徹さんと、ポケモンの作詞などでも知られる、戸田昭吾さんに緊急インタビュー! まだプレイしてない人も、『MOTHER』の魅力をたっぷり感じ取ってください。

MOTHER® 1+2

予[illegible]だにしなかった告知CMにビックリ!!

● MOTHER1+2」リメイクおめでとう！ 夜[illegible]くテレビを[illegible]ていたら、いきなりCMをやっていたのでビックリ 6月20日[illegible]く来ないかな(東[illegible]都 ガス欠さん)

●[illegible]ちゃったよCM！ [illegible]、どせいさんのミニ(プチ)ゲームなのかな と[illegible]ったら、あのゲーム[illegible] まぎれもなく本[illegible]なんですね！ またネ[illegible]に逢えるなんて 6月が[illegible]です！(北[illegible] 一[illegible]美香さん)

●夜中[illegible]TVを観ていたら、GBA版『MOTHER1+2』のCMが。6月20日が待ち遠しい。ぜひニンドリには「MOTHER3」[illegible]大々的にイン[illegible]ビューをお願い！ うれしく[illegible]いでハガキを書きました！(笑)(北海道／トラフグさん)

●『MOTHER1+2』発売決定！ うれしい！ 記念にニンドリの付録で「どせいさんストラップ」をつけて！(笑)(東京都／MONDOさん)

予約でゲットできるぞ！(左下参照)

↑GBAとネスの組み合わせが、GBAに『MOTHER』が発売されることを物語ってるよね。復活への気持ちが伝わってきます(千葉県／時雨流斗さん)

←『MOTHER』旧作2作品だけじゃなく『3』も復活したのには驚かされたよね。復活の大英断を下した任天堂と『MOTHER』関係者に拍手！(愛知県／ね鎌さん)

緊急特報!! 予約すれば「どせいさんストラップ」がもらえる!!

『MOTHER』の復活だけでも嬉しいのに、『MOTHER』ファンが歓喜する朗報が!! 『MOTHER1+2』の予約特典として「どせいさんストラップ」のプレゼントが決定したのだ！ 予約キャンペーンのポスターがある店で、いますぐ予約しよう！

『MOTHER』復活の朗報を聞いたニンドリ読者の喜びの声をお届け!!

MOTHER復活おめでとう

大感激の声・声・声

4月15日未明、CMでその復活が大々的に発表された『MOTHER』シリーズ。今回はアンケートハガキや「ゲームソフトファンクラブ」宛に届いたハガキを中心に、喜びの声を紹介するぞ！

事故で他界した親友が待っていたニュース

●先日、『MOTHER』GBA移植の記事を読みながら思わず涙をこぼしてしまいました。昨年の暮れに、不幸なバイク事故で他界した幼少の頃からの友人と、首を長くして待っていたニュースだったからです。

僕らは小学校時代にFC版『MOTHER』と出会いました。友人は、誕生日プレゼントとして買ってもらったものを、わざわざ僕の家まで持ってきてくれました。「2人で進めていこうね」と毎日外が[illegible]っ[illegible]になるまでプレイしました

大人になってからも、その頃を2人で懐かしむことが多く、友人が『リメイクされたらまた2人でクリアしようね』と言っていたのが、つい先日のことのように思い出されます。

随分と僕らは待ち、結局彼はその嬉しいニュースを聞くことなく他界しました。発売されたら、花の代わりに、ソフトを手向けようと思っています。

ニンドリで『MOTHER』の特集記事を読むことを心より楽しみにしています。僕らの小学生時代の思い出を喚起させてくれるような、いろんな情報が詰まった懐古的記[illegible]を[illegible]します。よろしくおねがいします。([illegible] 若[illegible]洋さん)

↑『MOTHER』をプレイした人は思わずニヤリとするであろう「ピッピ」。GBA版でその「強さ」を確認するのも楽しみだよね(静岡県／電月祥さん)

↓どせいさんとネスのツーショット。発売まであと1ヵ月半。あとニンドリ3号分発売されれば『MOTHER1+2』が出るのだ(広島県／まりのこさん)

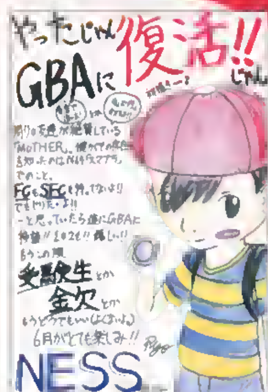
友だちにススメられていた MOTHERがついに遊べる

●めったに逢えない友人から、数年前に「『MOTHER2』は絶対やらなアカン！」と言われたのがずっと心に残ってて…。そして、CMで『MOTHER』発売を知り、自分で不思議なくらい血が騒いでます!! 前から遊びたいと思ってたんだけど、きっと自分はいつか「MOTHER」に触れる運命なんだろうな思ってました。みんな、やったね！
(三重県／田村幸恵さん)

●「MOTHER」の音楽(効果音)を大音量で聴きたい！　という理由で「GBプレーヤー」を使いたいなーと思ってます。買えるかどうかは分からないけど…。
(島根県／風見鶏さん)

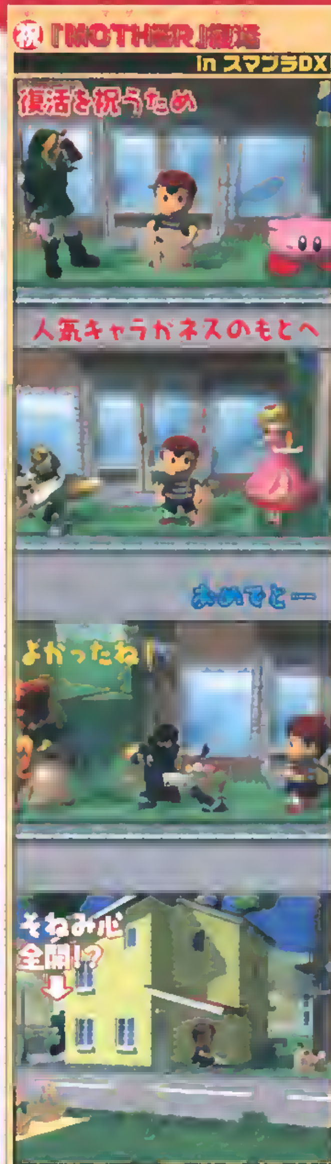
●子供の頃にプレイした「MOTHER」。いま大人になって、プレイしたいと思っても時間がなくて…。GBA版で通勤時間にプレイできるのでありがたい！
(神奈川県／ぽーきーさん)





↑『スマブラ』で「MOTHER」を知らない世代にも浸透した「ネス」。ついに彼を主人公としたゲームがプレイできるのだ(千葉県　うちは諒さん)

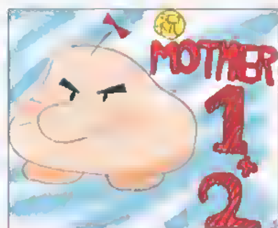
←「CMを観て、誰よりも先に書きたかったんです」とのこと。FCを持ってない世代にとって「MOTHER」の復活はうれしいよね(東京都　KOKORONさん)



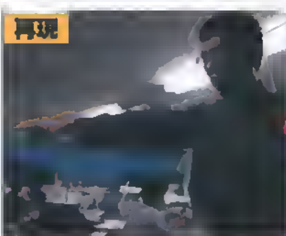
ニンドリ編集部も そりゃ大喜びでした

「MOTHER」復活の報に、編集部も大喜び。「音楽が良いんですよね」「SP用ヘッドホン変換プラグを買わなきゃ」「〇〇〇って厄介な敵だったよね」など、「MOTHER」思い出話に花が咲いたりして、みんなの「MOTHER」に対する思いは深いんだな〜と改めて感じた。長い間、「MOTHER」の面白さを読者コーナーを中心に訴えてきただけに、編集部一同、感無量の思いで「MOTHER」復活の報を受け止めたのだ。もちろん、これからも「MOTHER」を強力にバックアップしていきますのでこうご期待！

トランセル画伯の どせいさん

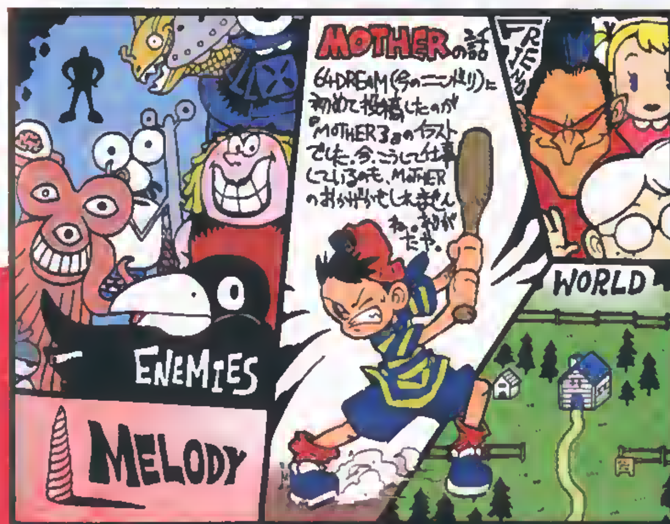


➡「MOTHER」復活に心躍らせたトランセル画伯が、その興奮を伝えようと自ら筆を走らせたどせいさん。絵から喜びが伝わってきますね





↑15日未明にCM放映することは知っていたが、その詳細な放映時間を知らなかったニンドリ編集部。そこで、和尚をTVの前にはりつかせて…待つこと3時間。和尚がついに発見!!



糸井さん主宰のサイト「ほぼ日」で『MOTHER』秘話をチェックしよう！

「MOTHER」の作者である糸井重里さんが主宰するサイト「ほぼ日刊イトイ新聞」に糸井さんが語る「MOTHER」秘話「MOTHERの気持ち」が連載されている。「ゲーム中に登場するパパの秘密」やGBA版「MOTHER1＋2」を作るに至った経緯、「MOTHER3」の話など興味深い話がいっぱいだぞ。また、みんなの「MOTHER」への気持ちをつづった「あなたのMOTHERの気持ち」も読んでみよう。1つのゲームに対するそれぞれの想い出がたくさんつめこまれている。

⬇人気サイトの「ほぼ日」。今後も「MOTHER」情報を知りたい人は要チェック！　http://www.1101.com/



任天堂時代、『2』のデバッグを担当した橋本さんとマザーな話。

『MOTHER』の時代の人 インタビュー①



猿楽庁 長官
橋本 徹さん

はしもととおる●1962年、兵庫県生まれ。任天堂時代に、マリオクラブの仕事に関わる。1997年、マリーガルに入社し、「猿楽庁」を立ち上げ。好きな食べ物は「たまごやき」





宮本さんに頼まれて 2 のデバッグを

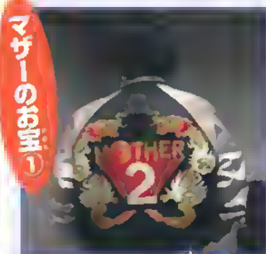
橋本　きのう、こういうのがあるんですよ（と言って、MOTHER2 のジャンパーをとりだす）

――　わあ、すごいなあ。どうしたんですか、これ?

橋本　ある人からいただいたんです。

――　いいなあ～。

橋本　寒い日にコンビニに行くときに着ていったりとか、いつも仕事場のイスの背もたれにかけていて…。僕、気持ち的にはずっと『MOTHER』を背負ってるんですね。



マザーのお宝①

これが泣く子も黙る、マザー2ジャンパー（非売品です）。この他にもTシャツなどもつくられていたのだ

――　橋本長官と『MOTHER』って、どんな関係だったんですか?

橋本　「1」のほうはほとんど関わりがなくって。当時、僕は任天堂の営業にいて、ユーザーさんからの質問を電話で受けたりしてたんです。「どうやってやっつければいいんですか?」とか(笑)。

――　攻略の質問電話ですね。

橋本　それで、「2」のときはマリオクラブに異動していて。マリオクラブって、当時はゲームの評価をするだけの組織だったんです。それで、宮本さんから『MOTHER2』というゲームをつくっているんやけど、このゲームのデバッグをやってみる?」なんて話をいただいて、デバッグのノウハウもないのに、「やります!」って答えたのが縁のはじまりなんです。それで、当時はマリオクラブは大阪支店にあったんですけど、評価をする部屋はすごくキレイで、その隣の倉庫みたいなところに長テーブルを並べて、とりあえず10人のスタッフでデバッグをスタートしたんです。

――　で、どうでした、最初の『MOTHER2』は?

橋本　「じゃあ、やろうか」ということで、開発中のロムをスーパーファミコンにさしたら、[illegible]も[illegible]か出ない(笑)

――　あははは(笑)

橋本　ただ「ゲーッ」といってるだけ(笑)。

――　それはいつ頃だったんですか?

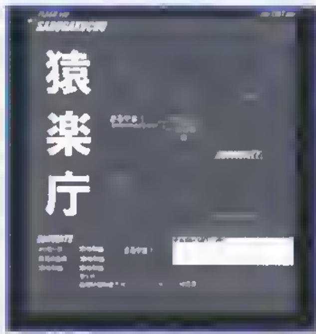
橋本　もう開発の終盤にかかっているころで、1994年の春くらいでしたね。発売直前の2～3ヶ月の間、『2』に関わったんですけど、それにしちゃあ、長かったなあ(笑)。

――　どんなことが思い出になってますか?

橋本　毎晩、カツとじ定食を食べてたこと(笑)。

――　いいじゃないですか(笑)。

橋本　そうじゃなくって、とにかく10人のメンバーを固定して、それを増やすこともなく、減らすこともなく最後までやったんです。で、普通はバグの報告をしたら仕事はそれで終わりなんですけど、僕らは毎晩、会社に残って、30分くらい「どうしたらもっと面白くなると思う?」って、みんなでブレーンストーミングをしたんです。そうやって吸い上げた意見を、糸井さんやプロデューサーの石原さん(注)に送ってたんですね。いまで言うチューニングの走りというか、「猿楽庁」の原点はそこにあるんです。



橋本長官が代表をつとめる猿楽庁は、開発中のゲームを評価したり、「こうすれば面白くなる」という提案を行ったりするチューニングの会社なのだ。www.sarugakucho.jp

――　なるほど。たとえばどんなことを提案したんですか?

橋本　「自転車に乗って、チリンチリン鳴らせたらうれしい」とか(笑)。

――　あれ、うれしいですよね(笑)。

橋本　あと思い出に残ってるのが、わざわざ糸井さんが大阪の事務所まで陣中見舞いにきてくれたこと。

――　スタッフの人たちは喜んでたでしょう。

橋本　写真を撮ってましたね(笑)。それで、僕らは『MOTHER2』のなかのバグを見つけるのがメインの仕事だったわけですが、やっぱりいろいろあったんですよ（笑）。たとえば、テレポートができるところで、最初の頃はついてきちゃあダメなキャラまでいっしょにテレポートしちゃったりとか。でも、実はそういうのがすごく楽しかったりしましたね(笑)。あと、ラスボスとの対戦ができるロムが届いたので、会社に残って朝方まで延々と闘ったんですけど、どうしても勝てない。で、仮眠をとらないと翌日というか、当日の仕事に差し障りがあるから、昔よく売っていた連写パッドでオートで闘えるようにしてから寝たんです。ところが、起きてもまだ闘ってる(笑)。それで開発スタッフに電話で聞いたら、「あそこはまだできてないよ」ってあっさり言われて(笑)。

――　あははは(笑)。

橋本　あと覚えてるのが、サウンドを担当したのが田中宏和さんじゃないですか。恥ずかしながら、僕は田中宏和という人が任天堂の社員だって知らなかったんですよ。先輩なのに(笑)。

――　へえ～。

橋本　それで毎日のように「サウンドがいいよねえ」と言うぐらい感動していて、マスターアップしたときに、石原さんに電話して、「田中宏和さんにもぜひよろしくお伝えください」って言っちゃった(笑)。

――　身内なのに(笑)。

橋本　「え～っ、田中さんは任天堂の社員だよ」って言われて、それであわてて社内の電話番号表を見たら、開発第一部のところにちゃんと載ってて(笑)。「ああ、この人だ。すごい人が社内にいるんだなあ」という驚きもありましたね。あと、田中宏和さんがスゴイと思ったのは、エンディングのスタッフロールがあるじゃないですか。当然、そこには開発に関わった人たちの名前が出てるわけですけど、あるとき、我々のようなデバ



マザーのお宝②

任天堂ソフト関連のグッズではとても珍しい、マザー2ロゴ入りジッポー。それに、うらやましいことに、裏には橋本長官の名前とシリアルナンバーも入ってるのだ

[illegible]チームのスタッフも入れようという[illegible]なって、マリオクラブだけでなく、エ[illegible]やハル研究所のデバッグチームの[illegible]ちの名前も出すことになって。でも、それだけですごい量のスタッフなんです。それも一度つくったスタッフロールに、追加でそれだけの名前をボコッと入れるわけですから、エンディングのサウンドの尺があわなくなるじゃないですか。そこをわざわざ田中宏和さんが、サウンドをつくりなおして入れてくれてたんですね。だから、もともとはもっと短かったんですよ。

—— まるで映画のスタッフロールのように、途中からサウンドと画面の雰囲気が変わるようになってますよね。このスタッフロールを最後まで見るのが、また楽しみで(笑)。

橋本 そうそう(笑)。

『MOTHER』と猿楽庁の深い関わり

—— 『MOTHER』シリーズの魅力って何でしょうね?

橋本 僕が思うのは、「1」と「2」が出た当時と、いまの世の中はぜんぜん違うと思うんです。当時は、「うわ! ゲームでこんなのアリなんだ」という新鮮さがめちゃくちゃあったんですよ。『MOTHER』の世界観が現代アメリカになってたりとか、テキストも糸井さんの細かい、節々にまで「うわあ」って感じるような、すごく新鮮みがあったわけです。あのようなRPGは当時はなかったし…。「1」のときは「エンディングまで泣くんじゃない。名作保証」という広告に、みんなが気になったし、実際にやってみるとすごく新鮮だったわけですよ。それに「2」のドラムメーターや、敵が寄ってくるのが目に見えたりとか、やってて気持ちのいいRPGだったんですね。それにあちこち冒険して強くなって帰ってくると、ザコは寄りつかなくなるのもいいし。

—— でも、何と[illegible]っても『MOTHER』[illegible]力って、ゲームなのに泣けるところ[illegible]しょう

橋本 ホントに泣けますよね。仕[illegible]て[illegible]ってて、それでも泣きましたからね[illegible]中[illegible]和さんの曲が盛り上げてくれますし、そのあたりが『MOTHER』のいい[illegible]ころなんでしょうね

—— 普通、ゲームってコントローラを触って、目で映像を追っかけて、耳でサウンドを聴いて楽しむところがありますけど、『MOTHER』の場合、それ以外に、情緒の部分にグサッとくるんですよね。

橋本 キャラに感情移入しやすいですしね。中世のファンタジーの世界が悪いというんじゃないですけど、現代のほうが気持ちが入って行きやすかったですし。ピザ屋を呼んだ後で、バスに乗ったら、追っかけてきたりとか(笑)。それに、パパからの電話というのもシリーズとしていいし。

—— お金も振り込んでくれるし(笑)。

橋本 そうそう。デバッグをやってるときに、「2」のポスターができてきて、「これキムタクだよ」って言うから、「誰? それ」ってこともありましたね(笑)。

—— 当時のキムタクって、それほど有名じゃなかったんですよね。

橋本 そうですよね。スタッフの女の子からSMAPのキムタクだって教えられて、「ポスターいりますか?」と聞かれたんだけど、「いらない」って。

—— ああ、もったいない(笑)。

橋本 猿楽庁を振りかえってみると、『MOTHER2』の人たちとおつきあいがはじまって、それで支えられてるところがあるんです。1996年にマリーガル(注)が設立されたとき、「ゲームのデバッグなどをやるチームも必要だよね」という話になって、「そのようなことに精通してる人を呼ばなきゃ」と言い出したのが石原さんなんです。僕、当時は京都でフリーだったんですけど、石原さんから直接電話をいただいて、「東京に来る?」という話になったんですね。

—— ああ、確か石原さんはマリーガルで…。

橋本 エグゼクティブプロデューサーをやってましたから。

—— それで『ピカチュウげんきでちゅう』(N64)をつくったんですね。

橋本 で、上京して、半年くらいで組織を立ち上げて、名前をどうしようかとなったときに、僕はない知恵をしぼって、横文字のかっこいい名[illegible]を20くらい[illegible]えたんです。[illegible]日もかけて[illegible]なかには「これ、かっこいいなあ」と自分で[illegible]れ込むようなものもあって[illegible]えば「RED チーム」とか これRESERCH EVALUATION OEBUGの略なんで[illegible]だからいっそのこと『ポケモン』にあやかって、レッド団にしちゃおうかとか(笑)。

—— なるほど(笑)。

橋本 でも、コレというのに決めかねているところもあって、「糸井さんに決めてもらおう」ということにしたんです。そこで、候補名のリストを糸井さんの事務所に送ったら、わりとすぐにメールで返事がきて、「リストの中には、使えるものはありません」と(笑)。「で、『猿楽庁』という名前を思いつきました」とあったんです。それを読んで、「いまどき漢字はなあ」と思いつつ、「けど、タダだしなあ」って(笑)。

—— 「猿楽庁」というのは、当時、事務所のあった「猿楽町」からきているんですね。

橋本 ええ。だから糸井さんは猿楽庁のゴッドファーザー(名付け親)なんですね。1回聞いたらちゃんと覚えてもらえるようなネーミングをつけられるところは「さすがだなあ」と思いましたね。

—— その意味で、『MOTHER』というタイトルもすごくいいですよね。

猿楽庁の壁に貼ってある、糸井さんのメッセージ。糸井さんの名前が「糸丼」になってるのは、ペンネームだからなんだとか

橋本 最初に僕がこのタイトルを聞いたときは、ジョン・レノンの同名の曲を連想しましたからね。

—— ああ、確かにそれもありますね。サウンドを担当した鈴木慶一さんも、ジョン・レノンの「愛」をテーマに[illegible]し～と言ってますし。でも、[illegible]と『MOTHER2』は切っても切れない[illegible]ったんですね

橋本 ええ、糸井さん、石[illegible]さん、それ[illegible]本さんとつながってるのが、すごくウレシイですね

—— [illegible]、『MOTHER1+2』が出るということで、どんなお気持ちですか?

橋本 [illegible]はずっと[illegible]んでいたことなので、やっ[illegible]りウレシイです[illegible]人的にも[illegible]んでみたいし、これまでやったことのない[illegible]ームなので、ぜひプレイしてほしいですよね。イメージとしては、昔LP盤だったレコードがようやくCDになる感じ。

—— ああ、それ、すごくわかりやすい喩えですね(笑)。

橋本長官秘蔵の色紙。「大人も、子供も、橋本さんも」だって。ああ、うらやましい

橋本 だから、『MOTHER』のことを知らない人たちにも、糸井さんのメッセージが込められているソフトなんで、「ああ、『MOTHER』って、こんなゲームだったんだ」と感じて欲しいですよね。そういえば、糸井さんのホームページを読んで、ぼく泣いちゃいました。読者の方のいろんなコメントが載ってるんですけど、それを思い出すだけで泣きそうになるくらい。

—— それ、同じです。

橋本 で、当時プレイした人たちは、みんな大人になっていて、テレビの前でプレイする時間がないっていうんですよ。だから、GBアドバンスで出るのがすごくウレシイって。

—— ホントにそうですよね。

橋本 で、ちゃんとサウンドを[illegible]いてほしいので[illegible]

—— ヘ[illegible]トホン[illegible]ですよね

橋本 それ[illegible]ちゃんと名[illegible]を入れるように[illegible]しこれ[illegible]とも[illegible]いたい[illegible]す。これまでずっと『MOTHER2』をプレイする人に[illegible]い[illegible]ってこ[illegible]したからね

—— [illegible]の好物の料[illegible]は[illegible]にしましたか?

橋本 [illegible]かれると思ったんですけど[illegible]か「たまごやき」[illegible]

—— [illegible]ですね[illegible](サオヘン[illegible]は「とんこつラーメン」だったんですけど、8文字入らないんですよね それで「とんこつ」にしたら、あとからガッカリ(笑) だから、好きな食べ物もちゃんとマジメに書きましょうと[illegible]いたいですね(笑)

マザーのお宝③

MOTHER1+2/インタビュー

『MOTHER』シリーズのシナリオなどを担当した戸田さんとマザーな話。

『MOTHER』の時代の人 インタビュー②



コピーライター・作詞家
戸田 昭吾さん

とだあきひと●1960年、神奈川県生まれ。『MOTHER』シリーズの制作に携わると同時に、アニメ「ポケットモンスター」の主題歌の作詞などでも活躍。好きな食べ物は「おにぎり」



MOTHER1+2／インタビュー

最初は隕石か落下済みだった!?

戸田　僕はもともと糸井事務所でコピーライターの修行をしてまして、そのきっかけになったのが実は『MOTHER』なんです。週刊文春の「糸井重里の萬流コピー塾」(注)に投稿していた時期があるんですが、ある日糸井さん本人から電話がかかってきて、「手伝ってほしいことがある」って言うんですよ。いきなりだったからビックリして(笑)。

――　ビックリしますよね～(笑)。

戸田　「1」の企画書はできているんだけど、さらにアイデアがほしいので、スタッフの1人としてバイトしないかという電話だったんです。

――　その当時、戸田さんは?

戸田　フリーターみたいなもので(笑)。それで、画面も何もできてない段階から、いろんな打ち合わせに参加したり、雑用をしたりして。でも、コピー修行のほうが忙しくなってしまって、『1』の制作に本格的に関わるというほどでもなかったんです。ただ、ゲームが完成した後、「マザー百科」という本を出そうということになって、その編集チームでの仕事が印象に残ってますね。



編集部・中嶋秘蔵のマザー百科『小学館』。マザーが出た頃、小学生だった中嶋は、右上のお宝バッジが欲しくて応募したものの、ハズレ

――　どんなところが印象に?

戸田　『MOTHER』の解釈って、遊ぶ人それぞれにあるわけじゃないですか。だから、公式ガイドブックといいながらも、自由な解釈の前例として、早解きの攻略本ではないものをつくろうと、いろんなことをやったんです。たとえばオネットの市長さんも、実際のアメリカ人の写真を使ったりとか。

――　ゲーム画面がほとんどなくって、まるで旅行ガイドのような本でしたよね。

戸田　ええ。で、僕は「松尾ハイゼン」というペンネームで記事を書いています。糸井さんがつけてくれたんです。当時僕はホテルの[illegible]のようなこともしていたものですから、それを糸井さんが面白がって、「ハイゼン」。で、松尾というのはマリックさんがブームになりかけていた頃のことで、本名が松尾というので、意味もなくそこからお借りして(笑)。それで、その本を出したときに、200名限定の「フランクリンバッジ」というのをつくりまして…。(と言って、カバンの中から光るものをとりだす)

――　おおっ! これが伝説の「フランクリンバッジ」!



これが不思議なパワーを秘めた「フランクリンバッジ」。ほとんど伝説化している逸品

戸田　あと、「1」の制作で意外と知られていないのが、モンスターデザインに南伸坊さんが関わっていたことでしょうか。

――　え?　あのおむすび顔で有名なイラストレーターの?

戸田　ええ。例えば糸井さんが、「マッドトラック」とかネーミングをしますよね。それに簡単なラフスケッチをつけて、伸坊さんにファクスすると、思い出したように絵が送られてきてたんです。もちろん伸坊さんの絵はそのまま使うことはできなかったんですけど、それを元にドット絵にしてたんですね。

――　それは知りませんでした。

戸田　で、「1」が出た後も、僕は糸井さんのところでコピー修行みたいなことをやりつつ、やがて他の事務所に移ったんです。そしたら、あるとき石原さんから電話がかかってきて、「『MOTHER2』をつくっているんだけど、ぜひ戸田君の力を借りたい」って、「1」のときと同じデジャヴュのような展開がありまして、開発途中からなんですけど参加したんです。そのときは絵も音楽もできていて、「完成までもうすぐじゃないですか?」って聞いたら、「いや、ここからが大変なんだ」って言われて、それから完成まで2～3年かかったんですね。だから、僕自身『2』で何をやったかというのはすごく説明しづらいんですけど、進行管理のようなこともやりつつ、実際にシナリオを演出したり、糸井さんとメッセージ作業をしてましたね。

――　いろんなことがあったんでしょう?

戸田　僕は辛いことは忘れちゃうタイプなんで(笑)。いまゲームをつくろうとすると、システム化されていて、何十人何百人ものスタッフが関わるようになるわけです。でも、「2」のときは手作りの感じがあって、1人が何役もの役割をこなしていたんですね。それに、最初は電子メールの環境もなくて、電話やファックスでやりとりしたり、メモを書いたりとか、手書きの書類はあふれるように増えていきましたし、それを整理する者もいて、そうやってゲームがつくられた最後の作品なのかなあと思いますね。

――　戸田さんのアイデアは、具体的にどんなところで反映されたんですか?

戸田　演出はけっこうやりました。オープニングで、最初は隕石落下の演出がなかったんですよ。で、かなり発売が近い段階でチェックしてたら、ネスがずっとベッドで寝ててもいいくらい、平和な感じだったんですね。それで、みんなを集めて会議をして、「もう少し緊迫感を持たせなきゃ」ってことで、夜にして隕石をドーンと落として、パトカーのサイレンを鳴らすことにして。だから、最後の最後でけっこう変わったりしましたね。他にはメッセージをちょこちょこ書かせてもらったりしましたし。

――　どんな流れでシナリオをつくってたんですか?

戸田　まず、糸井さんのシナリオありきなんです。それに沿ったメッセージが束のようにある。それでも、つなげてみるとまだまだ足りなかったり、新しいアイデアが生まれたりで、常に再発注してました。それに、メッセージに限らず、みんなイタズラっぽいことをやってましたね。ナイショで勝手にアイデアを入れて、糸井さんが受ければOKのしるし、みたいなこともありました。

――　他に印象に残ってることは?

戸田　エンディングのスタッフロールは、僕が演出したんですけど、そのための新しい素材は何もつくれないからって言われてたんです。だから、ありモノを使おうと。

――　キャラクターの動きがいい感じ

[illegible]すよね

戸田　ちょっと小芝居しながら[illegible]。あとは田中さんの曲に合わせて演出コンテを描いて、プログラマーに渡したら、あのようなものができたんです。苦肉の策でやったんですけど、偶然にも曲との尺が1秒とズレずにぴったり合って、当時「ちっちゃい奇跡みたいなことが起こったなあ」と自画自賛してましたね(笑)。

――　橋本長官が言ってましたけど、マリオクラブのスタッフの名前も入れようということで、曲も追加したようですね。

戸田　ああ、そうでしたね。映画のスタッフロールなんかにあるように、2曲がメドレーっぽくなってますけど、足りなくなったからもう1曲つけようということになったんですね。

――　その意味でもエンディングがすごく重要なゲームでもありますよね。

戸田　「1」のとき、エンディングのサービスが足りなかったということはよく言われてますね。サラッとしていましたから。もちろん、開発期間の時間的な制限やカセットの容量の問題もあって…。でも、「1」のエンディングが好きだという人もいるんですね。『1』はヨーロッパの映画のようなドライな感じで、『2』はハリウッドリメイクみたいな意味合いも感じられますよね。存分に楽しんでくださいって感じが『2』にはありますよね。

――　なるほど、そうですよね。

戸田　だから、どちらが好きかでタイプが分かれると思いますね。

10年に1作の『MOTHER』シリーズ

戸田　僕、ダンジョンの設計もやったんですよ(笑)。

――　演出やシナリオだけじゃなく?

戸田　ええ。半透明のトレーシングペーパーにダンジョンを描いて、この穴に落ちると、その下はどうなってたらいいかとか。

――　具体的にはどこですか?

戸田　ダンジョン男のところとか。でも、あんまり言うとネタばれになっちゃうか[illegible]

――　そうなんです。今回初めてプレイする人たちもいますからね。

戸田　そうですね。ダンジョンの設計は、[illegible]てテレビ[illegible]のようなワクをつくって、それを動かして…

――　ああ、なるほど。ダンジョンがテレビ画面でどのように見えるかということを、台紙を動かしてチェックしてたわけですね。あと、キャラが歩くとどこまで見えるかとか。

戸田　そうそう。ここまで歩けば、ヒントになる地形が見えるようにとか。そのようなことを半分素人ながら、思いついてやってたんです。当時はコンピュータもあったんですけど、僕はワープロ代わりにしか使っていなかったんですね。

――　今回、『MOTHER1＋2』がGBアドバンスで出ることになったわけですけど、どんな想いですか?

戸田　まず、今回の移植に関わった人たちに、お疲れさまでしたと言いたいですね。移植といっても簡単な仕事ではなかったと思いますから。あと、当時のスタッフのみなさん、お元気ですか?…と、この場を借りて(笑)。

――　きっとみなさんもプレイするんでしょうね。



『MOTHER2』完成祝賀パーティでの戸田さん(中央)。左端はプロデューサーの石原さんで、隣は任天堂の岩田社長。それに宮本さんの姿も

戸田　最近、WOWOWで「ツインピークス」が再放送されて、たまたま見てたんですよ。ちょうど「2」のときにブームになって、当時の気持ちをちょっと思い出したりしているときに、『MOTHER1＋2』のCMが流れたというニュースを聞いたんです。これは個人的に面白い偶然でしたね。それで、『MOTHER』って、糸井さんの手からも離れてひとり歩きをしてるんだなあと思ったんです。「ツインピークス」もそうですけど、『MOTHER』に関しても様々な解釈がなされていて…。発売当時はかなり話題になりましたけど、大ヒットとはいかなかったわけですね。だけど、いつの間にか、任天堂のゲームを代表するかのような存在になっていて、これは糸井さんにもコントロールできないところで、一人歩きを始めてるんだなあと思いますね。

――　もう伝説のゲームですよね。新作が9年間も出なかったにも関わらず、プレイした人たちの心のなかにしっかり残ってるところがあって。

戸田　このゲームには行間の部分に、何かがすごくあるんでしょうね。もしかしたら魔物がいるんじゃないかって(笑)。それに、ワインじゃないですけど、時間がたって熟成してきてるのかもしれない。

――　前号で、アートディレクターの大山さんと話したんですけど、『MOTHER』のドット絵が、いまの時代にはとても新鮮で、しかも温かみがあったりしますよね。

戸田　そうですね。3Dにこだわりすぎることの不自由さを、なんとなくみんなが気づきはじめてるのかもしれないですね。いまの子どもなら、2Dも3Dも偏見なしに接することができるんでしょうね。

――　そうですね。

戸田　あと、いま小学生のユーザーが、『MOTHER1＋2』を買ってもらって、謎に行きづまると、お父さんかお母さんが教えてくれるようなシーンも予想できますね。「1」が出たのが14年前ですから、それは充分ありえますよね(笑)。

――　戸田さんは『MOTHER1＋2』が出たらプレイしますか?

戸田　(間髪入れずに)します!します!実は「2」をプレイしていないんですよ。客観的に遊べるようになるまでは、封印しておこうと思っていて。

――　9年もたっちゃいましたよ(笑)。

戸田　スーファミをしまっちゃったんで(笑)。今回はその意味でもいい機会ですよね。

――　プレイしたら泣きますか?

戸田　わかんないですね。違う意味で泣くかもしんない(笑)。

――　ああ、開発に関わった人たちは、我々プレイヤーとは別のシーンで泣いちゃうと(笑)。

戸田　泣くと言えば、「2」をつくってる終盤のことを思い出しました。途中からハル研さんがプログラムチームを引き受けてくれていて、よく山梨まで出張したんですよ。いまだったらインターネットでやりとりできると思うんですけど、当時はワンボックスカーを借りて、そこに開発機材を積みこんで…。それに僕、機材班の[illegible]でもあったので、みんなは特急あずさに乗って山梨まで行ってたんですけど、僕はレンタカーで中央高速を走ってたんですね。山梨で1週間合宿をして、また東京で1週間という生活を、最後の大詰めの段階では何度も繰り返していたわけです。

――　山梨ではどんな感じだったんですか?

戸田　あの会社には展望台のような部屋があって、そこがチームにあてがわれたんです。だから富士山の雪の具合をチェックしながら仕事ができて(笑)。ゲームがほぼ完成し、山梨からすべての機材をクルマに積み込んで東京に戻ってくるときに、夜中1人でクルマを運転してたんですけど、ラジオから、ビートルズの「ザ・ロング・アンド・ワイディング・ロード」が流れはじめて…。そのとき、(感極まった表情で)はぁ～って。

――　泣けてきちゃった…?

戸田　ええ(笑)。中央高速の相模湖あたりだったかな。長く曲がりくねった道を走りながら、長く曲がりくねった開発を思い出して…。

――　まさしく「MOTHER」にぴったしの曲ですね。

戸田　曲と言えば、田中さんと鈴木慶一さんの音楽が、『MOTHER1＋2』でまた流れるんですね。それも楽しみなんです。RPGって、ヨーロッパの中世を舞台にすることが多くて、そのなかで現代アメリカの『MOTHER』は異端とも言えたと思うんですけど、だからこそ曲作りも難しかったと思うんですよ。3～4分のヒット曲じゃなくって、プレイ中ずっと耳に入る音楽ですから。それに曲に洋楽風なものを張り付ければいいわけじゃないし。田中さんは、ゲーム[illegible]にいた人だから、あのようないいものができたと思うんです。

――　では、最後に「3」が出ることについては?

戸田　結果的にではあるけど、『MOTHER』って10年に1作のゲームなんですよね。1980年代の「1」と、1990年代の「2」を、2000年代に遊ぶことの意味とは? なんて深く考えることはなくって、みなさんぜひ楽しんでください。そうしているうちに「3」も遊べると(笑)。

――　じゃあ、「4」が遊べるのは、2010年代? やだな～(笑)。

ハミダシ質問箱
「ワリオワールドGC」はいつごろ出るの？（広島県・宍戸保裕さん）
これはE3以降の発表になるでしょうね　まあ、相変わらず鼻をほじくったりとか、はちゃめちゃなことをやってますけどね（笑）。

任天堂公式Q&A 任天堂の質問箱

読者のギモンに答えます

にんてんどうのしつもんばこ　第90回

NINTENDO

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は任天堂企画部のHさんです。

体験版目当てに、ニンドリを初めてご購入いただいた読者のみなさん、はじめまして。当コーナーは任天堂専門誌で唯一の「任天堂公式Q&A」です。読者のみなさんから寄せられる、任天堂に関する質問を、企画部のHさんに回答してもらい、疑問を解消しようというわけです。初ニンドリのみなさんも、わかんないことがあったら、どうぞ読者ハガキに書いて送ってくださいね。

こんごうのナビゲーター



サオヘン　左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。「MOTHER」のインタビューをしてから、「1+2」の発売が待てなくなった今日この頃。一方で「メイドインワリオ」はしぶとくプレイしてるのだ。

任天堂キャラクターずかん 41

CHARACTER DATA FILE No.41

カッペイ

英名／KAPP'N

GBアドバンスに接続すると、「どうぶつの島」まで渡してくれるカッペイさん。デビューはもちろん「どうぶつの森+」（2001年）。海外版にも登場してるんだけど、向こうの人は河童のことを知らないから、頭のお皿はハゲ頭のように見られてるのかも？　カッペイさんの舟歌に、「メイド イン ワリオ」の演歌などを加えた、任天堂ゲームのボーカルCDが出ないかな？



こんごうのワンショット





前号に続き、ゲームフリークでのワンショット。「ポケモン」ディレクター・増田順一さんのスペースには、ピチューがいっぱい。「ねてます」って出てるけど…

Question 1　いよいよ世紀のイベント開幕！

今年のE3の任天堂ブースの目玉は？

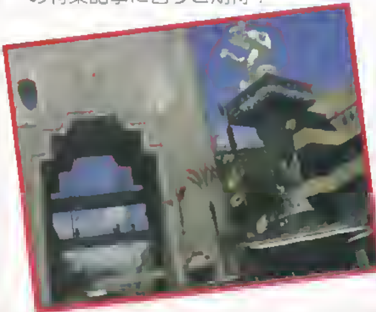
福岡県・オールスターさん



やはり、コネクティビティですね。

任天堂のE3のテーマは、「連動と融合」です。キューブとGBアドバンスをつなげた新しい遊びを、具体的な商品に近いカタチでお見せし、ゲームのプレイスタイルを広げる新しい遊びをアピールしたいと考えています。E3は世界中の関係者やファンの方が注目するイベントですので、「コネクティブではこんなことも、あんなこともできる」ということを、会場で実際に触っていただこうというわけですね。もちろんコネクティビティをテーマとしたソフト以外にも、すでに発表している『マリオカートGC』や『ピクミン2』、それに『F-ZERO GC』などもプレイアブルで出展する予定ですし、まったく新しい新規タイトルの展示も予定しています。みなさん、ぜひ注目してください！（広報）

世界最大級のゲーム見本市「E3」開幕の前日に、任天堂の発表会が開かれることになっていて、ニンドリ取材班も参加する「メディア向け発表会」は5月13日の11時半にスタート（日本時間14日午前3時半〜）。パワー全開で、イベントの模様をレポートするので、次号以降の特集記事に乞うご期待！

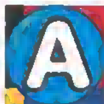


今年の任天堂発表会の会場はハリウッド。アカデミー賞の授賞式も開かれた豪華な施設なのだ

Question 2　任天堂のキラーソフトがいよいよ登場！

『マリオカートGC』はどんな感じになりますか？

神奈川県・ナオミさん



すごい事になっています(笑)。

やっぱりゲームキューブという新しいハードで出る『マリオカート』ですから、画面のクォリティが格段にあがっているのはもちろん、新しい仕掛けも…(急に声が大きくなって) たくさん! たくさん! (笑)用意しています。たとえば、今度の『マリオカート』はなんと! 2人乗りです。それにコースもアップダウンが激しくて、ビックリするような仕掛けも本当に満載です。また、ブロードバンドアダプタに対応していて、最大8人でプレイができるようになるんですね。これはインターネットにつなぐのではなく、直接キューブ同士をつないで、2台のテレビモニターで遊ぶわけですが、白熱した対戦が楽しめるようになるでしょうね。中には「どうしてオンラインにしないの?」という意見もあるかと思いますが、『マリオカート』は世界中で愛されているゲームなんです。国によって常時接続のインターネットインフラの普及率や月額料金に差があったり、環境によって一定ではない遅延の問題など、クリアしなければならないことが、まだまだ色々あるんです。世界中のみなさんに楽しんでいただくには、オンラインは時期が早いと考えています。それに、目の前にいる人たちとワイワイガヤガヤ遊んだほうが、ゲームは楽しいですしね(笑)。ただ、だからと言って、任天堂がオンラインゲームに可能性がないとは考えていません。もちろん、研究は続けていますし、新しい遊びの実現のためにも、今後もいろんなカタチでネットワーク技術を活用していきたいと考えています(広報)

☞前作の『マリオカート64』は、世界で1000万本近くも売れた、任天堂の超キラーソフト。国内のN64ソフトでもナンバーワンの売れ行きだったことを考えると、E3の目玉は『マリオカートGC』なのかも? 次号ではこの期待のソフトの情報をたっぷりお届けする予定だよ。

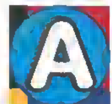



キューブの底部に接続するブロードバンドアダプタ。価格は3800円

Question 3　カービィにまだまだ秘密が？

『カービィのエアライド』はいつ発売ですか？

沖縄県・クライアントさん



もうすぐ発売日をお知らせできると思います。

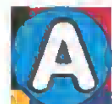
夏発売予定ということで、開発も順調に進んでいます。このゲームは、Aボタンとコントロールスティックだけの、カンタン操作で遊べるわけですが、すごく奥が深いゲームです。実際に触ってみると、とても気持ちがいいんです。Aボタンを押すと、ギュギュギュッとブレーキしながら、ドリフトを決めて、グングングンとためて、コーナーを周り終える瞬間、一気にAボタンを放すと、ファ～ンと勢いよくダ～～シュ! これが快感なんです(笑)。それにキューブのソフトですから、コースがあっちいったり、こっちいったりと、ものすごいことになっていて、まるでテーマパークのような楽しさです。それに、もうひとつ。前号で発表したゲーム画面を見て、「『カービィのエアライド』はこういうゲームなんだ」と思ってるかも知れないですけど、甘い! (笑)。あの画面って、このゲームの一端にすぎないんです。「えーっ、こんなこともできるの!?」と、みなさんにビックリしてもらえると思いますので、続報を楽しみにしてくださいね。(広報)

☞『星のカービィ 夢の泉DX』にも、たとえば「刹那の見斬り」みたいなゲームが入ってたりして、この『エアライド』も、単純なアクションレースゲームでは終わりそうにない感じ。だって、あの『スマブラDX』をつくったハル研の桜井政博さんが総合プロデューサーをつとめているくらいだから、「サクライさんがまたやってくれたぜ!」って感じのゲームになりそうです。

Question 4　こちらもカンタン操作で奥が深い

『マリオゴルフGC』はどんな感じになってますか？

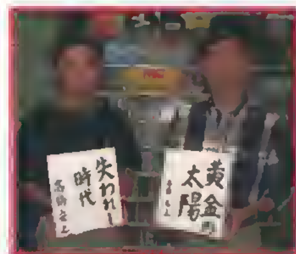
兵庫県・きれいなジャイアンさん



画期的な操作方法になっています。

このゲームは、ビギナーの人も、エキスパートの人も、同じ土俵でプレイできるようになってるんです。前作のN64版では、ビギナーやちっちゃなお子さんだと、インパクトを押せない…、つまりボールをうまく打つことができなかったケースもあったようですが、今回はそんなことはまったくありません! (←自信満々のHさん)。もちろん腕に自信のある方は、高度なワザも使えるようになっています。具体的な操作方法は今後明らかにしていきますが、ゴルフなんて知らないというビギナーの方から、高度な技術を求めるエキスパートの方まで、みんな一緒に楽しめるという、とても懐の深いゲームになっています。ただ…口で説明するのは、どーしても限界がありますから、この画期的な操作感を、みなさんに1日も早く体験していただいて、ビックリしてほしいなあと思っています。(広報)

☞『カービィのエアライド』が桜井さんなら、こっちの『マリオゴルフGC』はキャメロットの高橋兄弟が制作中。会社のなかにゴルフセットを常備するほどの人たちがつくっているだけに、このゲームが期待以上のものになるのは間違いないでしょうね。

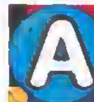



『黄金の太陽』のインタビューで、自慢の書をご披露いただいた高橋兄弟。E3にも行くとのことで、もしかしたら発表会のステージで勇姿が見られるかも?

Question 5　今度のフォックスは毛深くない？

『スターフォックス』はどうなっていますか？

兵庫県・未練さん



開発は順調ですよ～。

まだ、実際にプレイはしていませんが、間違いなく面白いものになるという感触をもっています。去年の5月にナムコさんと『スターフォックス』の新作を共同開発しているという発表をして以来、ちょうど1年たち、ゲーム画面をまだ公開していませんので、不安になる方も少なくないと思いますが、大丈夫ですよ(笑)。近いうちに開発中の画面を公開します。楽しみにお待ちくださいね。(広報)

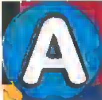
☞『スターフォックス』と言えば、声優さんのことが気になる人も多かったりすると思うんだけど、ナムコがつくってるだけに、こっちも期待してもいいかも。それに気になるのが、ナムコとセガの合併話。もし、この話が実現すれば、『フォックス』と『F-ZERO』を同じ会社で開発してることになるわけで、ますます任天堂とのコラボレーションが増えていくなんてことも?

ハミダシ質問箱　『ギフトピア』のCMのナレーションは誰がやってるの?(北海道・田中コロ助さん)　ラジオにも出演していて、ギフトピア子っていう名前で出ているあの人です(笑)。(広報)

Question 6　発売する前に泣いちゃいました

『MOTHER』の復活、ありがとうございます!!

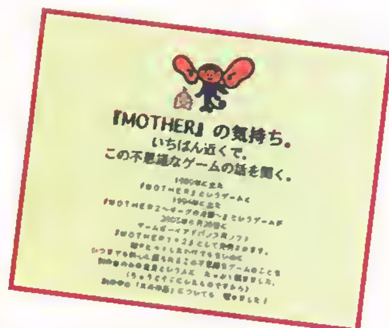
兵庫県・N-FIELDさん



こちらこそ、ありがとうございます！

あのCMが流れはじめて、任天堂ホームページへのアクセス数がすごく増えたんです。それに、糸井重里さんが運営するホームページ「ほぼ日刊イトイ新聞」への反響が、これまたものすごいんですね。「ほぼ日」ではユーザーさんの声を掲載してますが、任天堂へも、資料というカタチでその声を拝見させていただいてます。それをじっくり読んでいたら、何かこみあげてくるものがありまして…。僕ってよく「冷たい人間だなあ」と言われちゃうくらい、涙を見せないタイプなんですが、でも、今回は目頭が熱くなって、グッときちゃいました。恥ずかしながら…たまたま、その場面を前に座っている女子社員に見られちゃって、「なに泣いてるんですか!?」ってビックリされたんですけど(笑)。彼女にもそれを読ませたら、やっぱり涙ぐんでました(笑)。ゲームでしか味わえない感動って言いますけど、ゲームの力って本当にすごいですよね。人それぞれにゲームの思い出があって、時代とともにそれが残ってるんですね。「エンディングまで泣くんじゃない」ってコピーがありましたけど、もう泣いちゃいました(笑)。(広報)

「家ではインターネットが見られないからわかんない」って人は、たとえばお父さんの会社でこっそりプリントアウトしてもらうとか(ダメ？)、学校やパソコンショップなどで見せてもらうとか、何とか機会をつくって、「ほぼ日」への反響を自分の目で確かめてほしい。読めばきっと、しあわせな気持ちになれますよ。




糸井さんも自ら『MOTHER』について語っている。『2』の発売から9年すぎた今だから明らかになった秘話も多く、要チェックなのだ（www.1101.com）

Question 7　またまたウレシイ特典が！

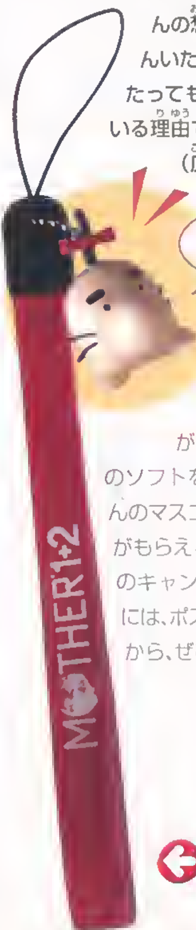
『MOTHER1＋2』の魅力を教えてください！

神奈川県・猪熊タマ子さん

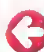


不思議な魅力をもったゲームですよね。

正直に言って、発売当時、大ヒットしたゲームではないんです。でも、実際にプレイした人にとっては忘れられないゲームになっていて、ゲームのなかで間接的に語られる「愛」が残り続けているような感じ…。『MOTHER1＋2』の魅力って、深みのあるセリフとか、現代を舞台にした身近な世界といったことが言われてきましたけど、それだけじゃないんですね。詳しくは「ほぼ日」を読んでほしいんですけど、糸井さん個人の想いが込められたソフトでもあるんですね。パパが登場する理由や、どせいさんが生まれた経緯、そしてそのような想いがなければ、このゲームをつくらなかったとも語っていまして…。そのようなことは、『1』や『2』が出た当時、糸井さんは何も語らなかったわけですけど、そんな糸井さんの想いを感じる人がたくさんいたからこそ、発売から何年たってもこのゲームが愛されている理由でもあるんでしょうね。(広報)



『MOTHER1＋2』に関して、またまたうれしいニュースが！　6月20日発売のこのソフトを予約すると、どせいさんのマスコットストラップの特典がもらえることになったのだ。このキャンペーンを実施するお店には、ポスターが貼られるようだから、ぜひチェックしてみてね。


前号で、「予約特典でどせいさん携帯ストラップがつくといいなあ」と書いたけど、本当に実現しちゃった！　うれしい♥

Question 8　高級モデルはやっぱりスゴイ

どうしてGBアドバンスSPはストラップが2つつけられるの？

兵庫県・eなっちゃんさん



(キッパリ)高級モデルだからです！

それで、初代GBアドバンスよりたくさんのストラップをつけられるよう、ストラップフック(穴)を2つにしたわけです。高級ですから。すみません、ウソです(笑)。実はGBアドバンスSPを設計したデザイナーによると、左利きの人でも利用しやすいように、左右どちらにもストラップをつけられるようにしたと聞いています。利便性を高くしたものなんですね。(広報)

ストラップって、飾りのようにぶら下げる人が多いけれど、実は落下を防ぐために使うものなのだ。だから、下の写真のように、できればストラップを手にまきつけてプレイするようにしたい。手を滑らせて、大切なGBアドバンスをコンクリートの上なんかに落としたりすると、修理代もバカにならないからね。

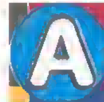



右利きの人は左側に、左利きの人は右側にストラップをつけるのが、たぶん正解

Question 9　宮本先生の授業を受けよう！

任天堂ゲームセミナーは毎年開かれてるの？

東京都・ルイージラブさん



今回初めて開催します。

10年ほど前に電通さんと協力して、セミナーを開催したことがありましたけど、単独で実施するのは初めてなんです。今回はGBアドバンスソフトの制作に関するセミナーを行うことになっていて、受講生のみなさんには開発ツールの貸し出しをすることになっています。宮本も何らかのカタチで、講義をする予定ですし、このセミナーを受けることで、

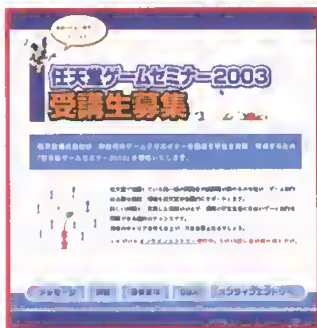
ハミダシ質問箱

『ゼルダの伝説 4つの剣』のCMに出ていたリンク人形を商品化しないの？（千葉県・ヒロアキさん）

その予定はないんですよ。どこかのメーカーさんが発売してくれないでしょうか。（広報）

もしかしたらアナタもプロのゲームクリエイターになれるかもしれませんよ。任天堂にとって、このようなセミナーを開くことは、ゲーム業界の将来のためにも、とても意義のあることだと考えています。（広報）

☛ できれば、サオヘンもこのセミナーを受けてみたかったんだけど、残念ながら社会人は不可。受講できるのは、首都圏在住の大学生か専門学校生だけなのだ。エントリーは任天堂ホームページで受け付けていて、締切は5月15日。自分の発想に自信を持ってる人はぜひトライしよう。音をたてて人生が変わるような、すばらしい体験ができるかもよ。



セミナーに関心のある人は任天堂ホームページをチェックしよう（www.nintendo.co.jp）。このセミナーが来年も開かれるどうかは、今年の生徒さんのがんばり次第。

Question 10 なんでだろ～、なんでだろ～？

ゲームは任天堂から直接買えますか？

北海道・小川雅俊さん

A 基本的には買えないようになっています。

モデムアダプタのように、一部任天堂ホームページで直接販売する商品もありますが、それはかなり特殊なケースです。「どうして任天堂でつくっているものを直接買うことができないの？」とギモンに思われる方も多いと思います。私も任天堂に入る前は、なんでだろうと思いましたしね（笑）。任天堂の商品が発売され て、同じ発売日に日本全国津々浦々のお店に並んだり、商品が切れないようにすることは、実はスゴイことなんですね。任天堂1社ではそんなことがなかなかできないわけで、その役割を問屋さんなどに担っていただいているわけです。そういったなかで、任天堂が直接ユーザーさんに商品を売るようなことが当たり前のようになってしまうと、いまできあがってる流通システムを崩壊させてしまうことにつながることも考えられるわけです。任天堂→問屋さん→販売店さんのシステムは非常に大事ですから、任天堂が直に商品を販売することは行っていないんですね。（広報）

☛ たとえば、東京ゲームショウなどのイベントでも、ゲームソフトの販売コーナーがなかったりするけれど、それはHさんの言うような理由があるからなのだ。これはゲーム業界に限った話ではなく、たとえば編集部にお客さんが来て、「ニンドリの最新号ください」なんて言われても、やっぱり困っちゃうんだよね。



シアトルにある任天堂アメリカには、任天堂関連グッズを販売するショップがあったんだけど、ゲームソフトは売ってなかったのだ。このようなお店が任天堂本社にもできるとウレシイのだけど。

Question 11 ユーザーの意見はどこへ？

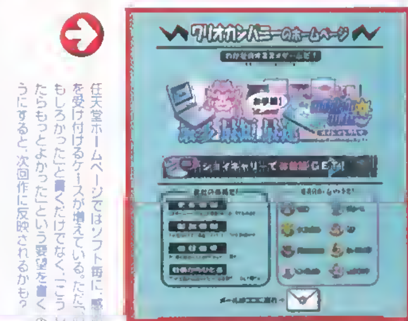
ソフトにアンケートハガキがつかないのはなぜ？

大阪府・杉山利恵さん

A 以前はハガキが入ってましたね。

ユーザーさんの意見をお聞きする方法はいろいろありまして、広告代理店さんからレポートをい ただくこともありますし、ユーザーさんに集まっていただいて、ご意見を伺うこともありますし、マリオクラブでもそのようなことをやってるわけです。ゲームソフトのなかにアンケートハガキを入れて集計するというのも、みなさんの意見を知るためのひとつの方法ではありますが、どうしても傾向が偏ってしまうところもあって…。というのも、ソフトを買ってくださって、なおかつハガキを送ってくださるような方って、すごくゲームに積極的なユーザーさんだと思うんです。もちろんそのようなお客さんの意見は、任天堂にとってすごく大切なのは間違いありませんが、それ以上に、私たちがしっかり耳を傾けなければいけないのは、そのソフトを買わなかったお客さんの意見だったりするわけですね。それに、小さなお子さんがユーザーであっても、お母さんが代筆することもありますし…。なので、正確なデータがとりづらいという面があるんです。もちろん、ユーザーのみなさんの意見を知るうえで、ハガキをつけるのは、決して無駄なことではないんですが、コストがかかることですし、そういった意味で最近はハガキをつけることが少なくなってるんですね。（広報）

☛ ゲームを買って、プレイして、開発者にどうしても意見したいっていう人は、ニンドリ学園の「ゲームの通信簿」宛に送ってくださいな。うまく掲載されれば、きっと任天堂の開発者の人も読んでくれると思うし。あと、任天堂に直接感想を送るのもひとつの方法です。



任天堂ホームページではソフト毎に、感想を受け付けるケースが増えている。ただ「おもしろかった」と書くだけでなく、「こうしたらもっとよかった」という要望を書くようにすると、次回作に反映されるかも？

ハミダシ質問箱

任天堂は昔「おかし屋」だと聞いたんですが本当？（秋田県・羽鳥さん）
お菓子をつくってたこと、ありましたっけ？ 何しろ110年以上の歴史がありますから…。あ、もしかしたら3時のおやつの「文明堂」？ ちゃうやん、それ！



「任天堂の質問箱」質問大募集！

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ♦03（3556）3287

任天堂の似顔絵箱



左上・なぜか天使の姿か

マリオ親衛隊

こんにちは。相も変わらず、たくさんの投稿をありがとうございます！ 最近ますます投稿イラストが増えてきて、掲載確率は約10%になってしまいました。ボツになってしまったみなさん、ゴメンね。でも、みんなが投稿してくれているから、このコーナーが盛り上がってるんですよ。みなさんに改めて感謝です!!

ケインニッヒ将軍

イラスト：記村 隆鶴

イラストの特大殿堂



千葉県／高坂裕子さん

◆『FE烈火の剣』のマシュー。盗賊が大好きなんだって。オレは盗賊育てるの苦手なんだよね。宝箱と扉専門で…



鹿児島県／瑞綺椎風さん

◆GBA版の発売決定とのことで「マザー」イラスト。たぶん私は、また泣きます。ええええ泣きますとも。泣くんだってば



岡山県／魔神太樟さん

◆旧名、神威魔喩神さんの作品。『スタフォ64』だね。E3では『スタフォGC』も出展されると思うんだけど、どうなるかなぁ



東京都／キリユ一覇さん

◆『FE封印』のミレディ。飛竜トリフィンヌが砂嵐からミレディのことを守っている場面だそうです



◆力強いワリオと、ニヒルなジミー。ホントはココロ優しいはずのジミーだけど、こう見ると迫力があるなぁ

神奈川県／Wacky Beeさん



東京都／きさらぎ浅葱さん

◆『テイルズ オブ ファンタジア』が大好きなんだそうです。GBAで遊べるようになるってウレシイよね



千葉県／犬飼鈴助 将軍

◆『プライム』をクリアしたら、黒のサムスを描こうと思ったそうだけど、この時はまだだったみたいですね



東京都／冴輝一馬さん

◆ゼルダを思い浮かべるリンク、それともリンクに願いを送るゼルダ。どちらとも受け取れるイラストだよね

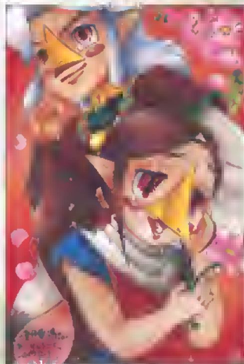


愛知県／秋里ひいろさん

◆今回は体験版もついている『ルーンII』。存分に体験しちゃってくださいませ。きっと製品版がやりたくなるよ～



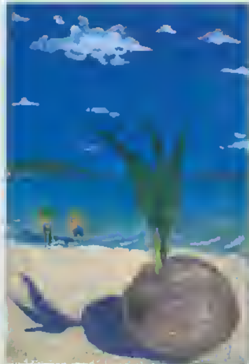
◆『キャリバーII』のリンク&ナイトメア。かっこいいイラストなのに、リンクのオデコに消印が…。あ～（涙）
滋賀県／緋鷹 要さん



◆タイトルは「感謝の花」。ファンレターのリクエストにお応えして「愛をいっぱい詰め込んで」描いてくれました
栃木県／夢之助 将軍



◆久しぶりに調子がでた一枚なんだとか。テストやらなにやらで忙しいんだって。学生の時は、それはそれでいろいろね
大阪府／神堂 雅さん



◆『風タク』のリンクとアリル。南国をイメージして、海辺に椰子の実を描いてくれました。構図がすばらしいですね
岐阜県／きまぐれ男爵さん



◆『PSO』にはまりすぎて、2ヶ月ほど投稿に手がつきませんでした。プレイ時間は1300時間に…」ってオイ！ すげえなぁ
愛知県／めっきーさん



◆「神秘的なのが好き」ということで、『DQMキャラバンハート』のフォズ。背景のスライミーな感じもグッドですな
埼玉県／ピクミンSさん

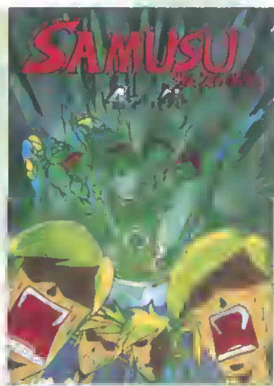


◆『牧場』が大好きだと言うことで、『ワンダフルライフ』より。ほのぼの感を出すために水彩絵の具で描いてくれたぞ
大阪府／キャサリンさん



◆「祝！『マザー1+2』そして『3』」ということで、うれしさのあまり、ほぼ勢いだけで描いてしまったとか
山形県／FALCON 将軍

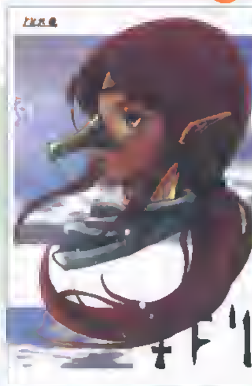
将軍セレクション



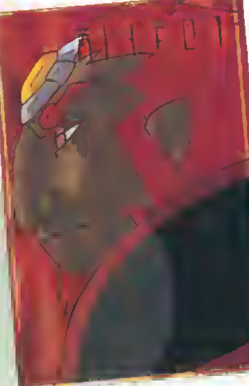
◆ぐわ。4人同時にモーフボールでゴ～ロゴロなんて楽しいかも。ちょっとやってみたいかも。どうすかね？
長崎県／白仮面さん



◆「ホエルコとサメハダーがいるんだからイルカポケモンもいればいいのに」だって。あっ、それステキかも
神奈川県／まくらうどんさん



◆『風タク』メドリの擬人化ですね。リト族って擬人化するとクチバシが鼻になるよね。鼻が高いですな
奈良県／run@さん



◆『風タク』のガノンドロフは人気が高いです。今までの怪物っぽさは無くて、なんだかダンディだもんね
愛知県／HALさん



◆GBアドバンスをゲットした喜びを伝えてくれました。やったね！
和歌山県／田中こゆびさん



◆『神々の～』から闇世界のうさぎリンクを描いてくれました。フサフサだね
東京都／白唯ひろみさん



◆かわいい！ ラブリーでキュートです。いつも一緒にいるような感じだね
北海道／ユカビさん



◆ありがとうございます～！ いつの間にか90冊も作ってたんですね。ビックリ
長野県／にゃお子さん

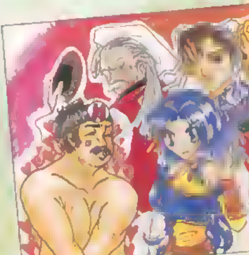


◆『マリオブラザース結成20周年』イラスト。83年に生まれたからね
東京都／おだたかしさん



◆すまん。忘れてた。いやいや、きっと『マリカ』とか『マリオゴルフ』とか…
福岡県／アツさん

合作のココロ



◆高校の美術部&文芸部のメンバーで描いてくれた作品です（合作準隊員）
ユニット名：千葉アーティスト5



◆携帯対応のホームページも公開中！
[http://k.excite.co.jp/hp/u/kimausa/]
ユニット名：悪魔の空想絵描隊（合作正隊員）

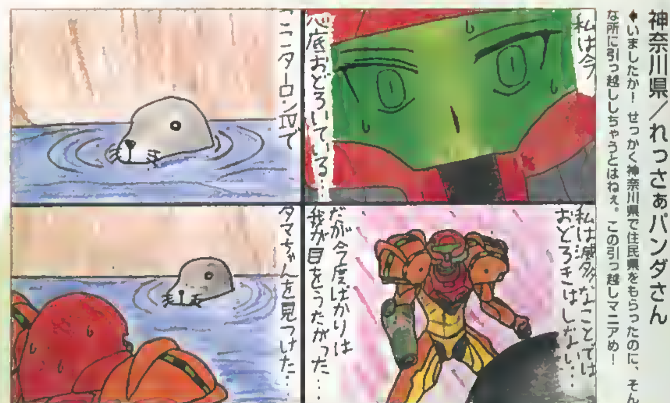


◆4人で描いてくれた『ポケモン』イラスト。学校の友達かな？（合作準隊員）
ユニット名：白鳥草津黒椿鮎川



マ リ オ 親 衛 隊

4コマの長屋



神奈川県／れっさぁパンダさん
◆いましたか！ せっかく神奈川県で住民県をもらったのに、そんな所に引っ越ししちゃうとはねぇ。この引っ越しマニアめ！

大阪府／桃姫ユリさん
◆『キャリバー!!』のCMネタ。ソウルキャバレーか…。行ってみたいで…イヤイヤイヤ。そんなオヤジギャグに負けないぞ（?）



愛知県／マリオ子さん
◆顔が誤植。しかしこんな夢は見たくないのぅ。目が覚めたら自分の顔がライチュウになってたりしてね。イヤだイヤだ〜



神奈川県／にんてん丼さん
◆ナイスコミュニケーション。ポケモンとの間にこれほどまでのコミュニケーションを成立させるとは…。凄腕のトレーナーだね

マ リ オ 親 衛 隊

群馬県／岩ちんさん
◆スゴイ闘気だ！ 母ちゃんが持っているフォースの力が世界を導くのかも！

京都府／日向葵さん
◆ははぁ〜ん。こりゃ楽しいです。持ってる人はやってみるといいです。ってオレまだ試してないけど…



山形県／じろまんさん
◆『メイドインワリオ』をやったことない人にはネタが分からないか？ 分かる人には楽しいネタだけどな…



山形県／ほういちさん
◆心頭滅却しても熱いモノは熱い。ということわざはなかったかのぅ

三重県／田村幸恵さん
◆『20XX年の「笑点」では、大喜利メンバーのレプリロイドが…』だって



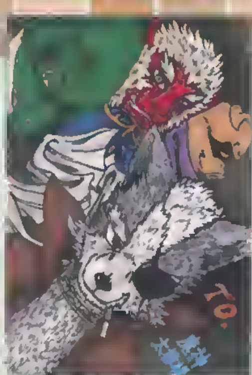
?県／?さん
◆『メイドインワリオ』ネタ。残念ながらイラストの裏に名前がなくて、名前不明になっちゃいました



◆なぜルイージがピンク!? 実は「スマDX」の色違いルイージだとか。そんなトコロに…

神奈川県／アズマフースケさん

イラスト高層雑居ビル



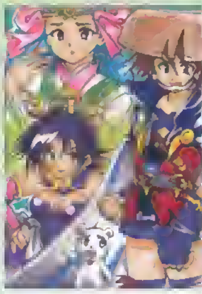
◆『スタフォGC』にスターウルフは登場するのか? E3で判明するかなぁ?
京都府／鳥居 鷹介さん



◆左半分が如月さん。右半分がきまぐれさんの作品です。「スマDX」イラストだね
熊本県／如月かのとさん&
北海道／きまぐれうさぎさん



◆リンクとマルスが美沙さん、ゼルダとロイとプラスαが大城さんの作品。着せ替えもクー!
大阪府／大城ヨシキさん&埼玉県／美沙さん



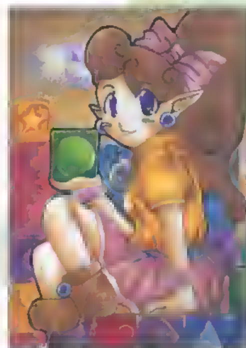
◆やりたいよねぇ。新しい「シレン」。「シレン64」のリメイクでもいいから出して欲しい…
熊本県／ボイさん



◆「時オカ」から、ミド、リンク、サリア、ミドが構図の中心っていうのがポイントだね
山梨県／ふぇいくさん



◆黒豚ってウマイよね。ってそんな話をココでするなって? だってお腹が空いたんだもん
岩手県／草野りっくさん



◆「パズコレ」の「パネポン」に激ハマリ中なんだとか。中毒性があるからねぇ
千葉県／日向宗助さん



◆発売日もめでたく決まった「エフゼロGC」。夏休みは「エフゼロ」三昧ですな
長崎県／蒼月まいさん



◆ファンレターに2人でお返しだそうです
和歌山県／真咲ねむ 将軍&
石川県／天然裕子さん



◆花粉症かぁ。でも、そろそろ終わりだよね? なったことないから分からないけど、辛そう…
東京都／こりんさん



◆「ルーンII」の体験会に参加してくれたんだね。どうもありがとう!
千葉県／柚子さん

◆春麗×3人。やっぱ青チャイナの春麗がイチバンいいなぁ
福島県／こめさん



◆「キャリバーII」のお気に入りキャラベスト3。上から順に好きだとか
新潟県／Naoさん



◆北海道では、今頃桜が咲いているとか。お花見に行っちゃおうかな
北海道／桜井みゆさん



◆「神トラ&4つの剣」のゼルダ姫。「4剣」はゼル友がいなくて…だって
熊本県／みらいさん



◆アニメの影響で「エクゼ」がやりたくなったとか。面白いっすよ
愛媛県／蘇芳千鳥さん



◆さてさて。この中に何人のキャラが描いてあるでしょう。正解は…
神奈川県／ぜろ☆ゼロさん

◆アニメも始まって、ますます人気がアップしているソニックたちだね
愛知県／ゆきぽんさん



◆「サモンナイト」だね。自分なりにかわいく描いてくれたそうです
東京都／葛月梨紅さん



◆「FFクリクロ」。どんなストーリーが展開するのか楽しみだね
千葉県／だんごさん



◆「キャリバーII」のCMに感動したそうです。あのCMは評価高いね
北海道／水藻さん



◆「キャリバーII」タキ。「気の強さと胸のポインが好きです」。共感!
栃木県／緑川なつめさん



◆春らしくやわらかな感じで描いてくれました。新緑がキレイだよね~
佐賀県／一ノ瀬克也さん

◆4ヶ月かけてじっくりと「風タク」をクリア。エンディンクに感動だって
埼玉県／カズさん



◆「エフゼロAC」のプリンシア。キューブ版には出てくるのかな?
東京都／松任谷ヒカルさん



◆「風タク」中にキューブがディスクを読まなくなっちゃったそうで…
広島県／鋼さん



◆モークリがいっぱい!「クポ~」って声がたくさん聞こえてきそう
京都府／GOMAさん



◆「ムジュラ」イラストだね。超キュートでお気に入りのイラストです
埼玉県／青空ひつじさん



◆「風タク」でメドリと一緒に冒険する時って楽しいよね。笑いもあるし
愛知県／鉢植かもまるさん

◆「まだ「封印の剣」も買ってないのに…」とか。連続でプレイだ!
鹿児島県／煮物Mさん



◆初めてクリアしたゲームなんだそうです。想い出もひとしおだね
東京都／緑と炎の妹さん



◆きっと今頃バリバリプレイしてるよね。オレもきっとやってるだろうな…
神奈川県／若苗 涼さん



◆「ヴァネッサとサムスって似てませんか? 戦う女性って感じで」だって
茨城県／昴さん



◆「メイドインワリオ」のナインボルト。オススメしたゲームだってさ
山梨県／Q丸さん

マリオ親衛隊

マ リ オ 親 衛 隊

今月のお題『感動の嵐』



埼玉県／茉莉花 将軍

◆「『マリオ64』のエンディングは一生忘れられないと思う」とか。最高に楽しかったもん



岐阜県／かよこ 将軍

◆自分でも不思議なくらいジーンとくるという『風タク』のエンディングをイメージしてくれました



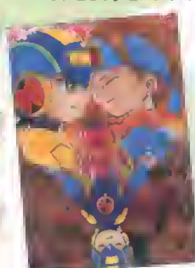
静岡県／霜月 祥さん

◆「感動で涙がとまりません！」だって。あまりのうれしさに、CGにチャレンジしてくれたのだ



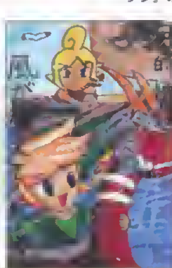
神奈川県／浅川日莎さん

◆初のCG作品だとか。『時オカ』も感動だよね。クリアしたあとに、感動が残るんだよね



◆「『エグゼ3』のEDはめちゃくちゃ感動しました！ 何度見ても泣けてきます…」

京都府／白鷺みかん 将軍



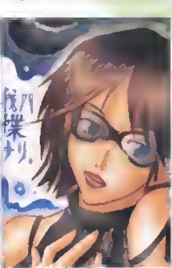
◆「テトラが超カッコイイです－」だって。海賊だし、あねご肌だしね

岡山県／ゆいぽろさん



◆任天ソフトばっかり持っているので、友人から借りた『聖剣3』は新鮮だったとか

千葉県／さとしさん



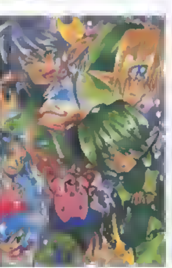
◆ゲーム中の彼女の動きの良さに感動、ってことで。あのモーションはスゴイよね

和歌山県／清谷かえでさん



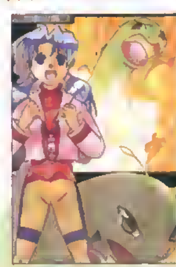
◆『ヨッシーアイランド』。ED後に、2人が別れる場面を想像で描いてくれました

東京都／時姫聖さん



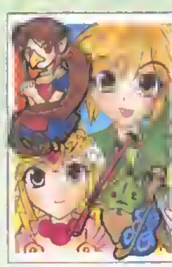
◆『ゼル伝』『ポケモン』『メトロイド』『ワンピース』『スターオーシャン』…

静岡県／マイブルさん



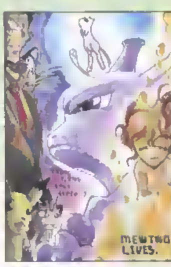
◆クリスが泣きながらメガニウムを応援して、涙でそれに応えるメガニウム！

茨城県／葉月みかさん



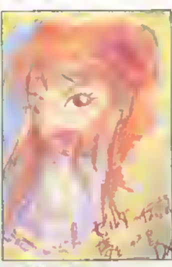
◆『風タク』のエンディングでは、「赤獅子～！」と本当に叫びながら泣いたとか

鹿児島県／ユイトさん



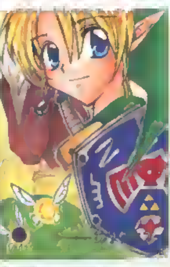
◆ミュウツーから、命の大切さを考えさせられたとか。以来、心の支えなんだって

奈良県／アジアっ子さん



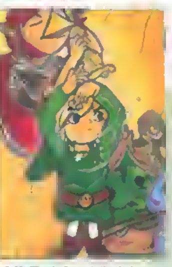
◆お題を見て真っ先に思いついたのが『ゼル伝 夢をみる島DX』だったとか

岐阜県／凛悟さん



◆泣きながら遊んだという『ムジュラ』。たくさんのイベント、そしてEDに感動！

福岡県／木守楓子さん



◆『ゼル伝』シリーズはどれも感動の嵐だよね。もちろん『風タク』もね

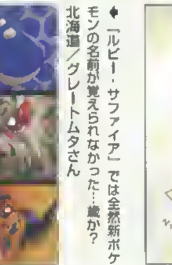
千葉県／グミぐみさん

祝！初掲載の館



◆『ルビー・サファイア』では全然新ポケモンの名前が覚えられなかった…歳か？

北海道／グレートムタさん



◆『パネポン』だね。昔からのファンも多いけど、『パズコレ』でハマった人も多いね

福岡県／如月星那さん



◆『ムジュラ』の鬼神リンク。目標だという初掲載はクリア！ 次の目標は常連だって

栃木県／邪夢さん



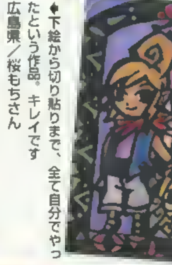
◆かわいくって惚れちゃってるというテトラ。もみあげの特徴が…ね

大阪府／夢野海歌さん



◆下絵から切り貼りまで、全て自分でやったという作品。キレイです

広島県／桜もちさん





◆『FE封印』のリリーナ。魔法系のキャラは後半が強いよね

奈良県／せたさん



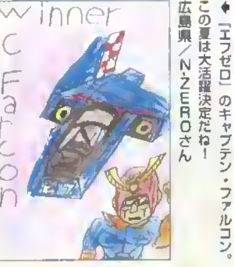
◆新作の『ロックマンZERO 2』はプレイした？ オレにはもう難しくて…

静岡県／ロックマン大好きダ～!! さん



◆『エフゼロ』のキャプテン・ファルコン。この夏は大活躍決定だね！

広島県／N・ZEROさん



◆独特の世界観を持ってる『ギフトピア』。花札ストラップはゲットした？

静岡県／ぽっくるさん





◆『ゼル伝』イラスト。ゼルダが弓矢を持ってるし…『風タク』だよね？

東京都／カガミ聖さん

92号のお題は『これがなきゃダメ！』。93号のお題は『期待してます！』

イラスト10歳未満


◆楽しそうにタクトを振ってるね
青森県／やすリンさん（8）


◆コキリの女の子が勢揃いだね
徳島県／いちごさん（8）

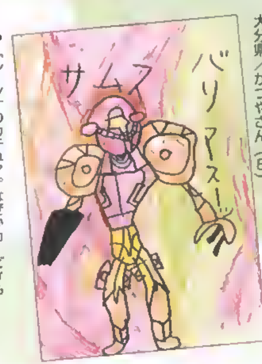

◆「おれはゼロだぜ」って書いてあるのかな？
北海道／荒木大成さん（9）


◆ゼルダ姫を描いてくれたんだね。金髪にぱっちりおメメがいい感じです
島根県／スヌーピーさん（3）


◆「カービィ!! ワドルディ!!」だって。ふむふむ
奈良県／みかっちさん（9）


◆クッパを倒したマリオとヨッシーだね
？県／ひみつのラッコさん（7）

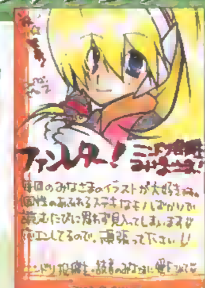

◆「ルーン」のカチュア。なぜかカービィも…
新潟県／ミスソニックさん（8）

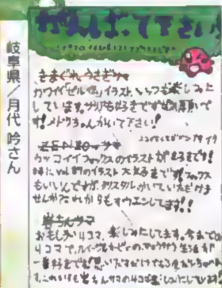


◆すごく強そうなサムスだね
大分県／かつやさん（8）

イラストファンレター


岡山県／あさひさん


岐阜県／月代吟さん


千葉県／かび丸さん


東京都／CLOVERさん


奈良県／わたこさん

キしてるかたたち





◆いねぇよー兄弟なんて。だって女なんだから姉妹だろうが！ もしかしてこれ…全部女か？ 体のラインが細いしな
福島県／カービィ弟さん



◆「？」じゃねぇだろ。疑問をはさむ余地なんて、どこにもないぞ。このエレガントな足。そして充血した目！ アチャモ？
東京都／青井ひかりさん



◆「どうぶつの森」の主人公…って何か違くねぇか？ なんでだろう。なんでだろう。なんでだなんでだろう。ゲッツ！
香川県／ぼなーか咲川さん

階級特進者

将軍	山形県／FALCONさん
	和歌山県／真咲ねむさん
	京都府／白軍みかんさん
将軍候補	愛知県／めっきーさん
准将	東京都／きさらぎ浅葱さん
	岩手県／草野りっくさん
大佐	大阪府／桃姫ユリさん
	東京都／こりんさん
大佐候補	香川県／ぼなーか咲川さん
少佐	千葉県／高坂裕子さん
	鹿児島県／瑞綺椎風さん
少佐候補	岡山県／あさひさん
中尉	愛知県／HALさん
士官候補生	
	滋賀県／緋鷹 要さん
	東京都／白唯ひろみさん
士官学校卒業検定開始	
	岡山県／魔神太神さん
	群馬県／岩ちんさん
	茨城県／葉月みかさん
士官学校4年	
	京都府／鳥居 鷹介さん
	静岡県／霜月 祥さん
士官学校3年	
	三重県／田村幸恵さん
士官学校2年	
	愛知県／マリオ子さん
	千葉県／さとしさん
士官学校入学候補	
	熊本県／みらいさん
特務曹長	大阪府／大城ヨシキさん
	神奈川県／浅川日莎さん
軍曹	大阪府／神堂 雅さん
	石川県／天然裕子さん
	千葉県／日向宗助さん
軍曹候補	福岡県／木守楓子さん
伍長	神奈川県／アズマフースケさん
	山梨県／ふぇいくさん
	埼玉県／カズさん
	山梨県／O丸さん
伍長候補	愛知県／秋里ひいろさん
	岐阜県／きまぐれ男爵さん
	神奈川県／まくらうどんさん
	東京都／高月梨紅さん
	東京都／松任谷ヒカルさん
上等兵	埼玉県／ピクミンSさん
	栃木県／緑川なつめさん
	神奈川県／ぜろ☆ゼロさん
上等兵候補	
	福島県／こめさん
	広島県／鯆さん
1等兵	長崎県／蒼月まいさん
	千葉県／だんごさん
	愛知県／鉢植かもまるさん
	奈良県／わたこさん
1等兵候補	
	東京都／キリュー朝さん
	熊本県／ポイさん
	愛媛県／蘇芳千鳥さん
	奈良県／アジアっ子さん
2等兵	大阪府／キャサリンさん
	神奈川県／にんてん丼さん
	神奈川県／れっさぁパンダさん
	熊本県／如月かのとさん
	鹿児島県／薬物Mさん
	静岡県／マイブルさん
	岐阜県／凛悟さん
2等兵候補	
	長崎県／白仮面さん
	東京都／おだたかしさん
	埼玉県／美沙さん
	北海道／桜井みゆさん
	茨城県／昴さん
	北海道／水藻さん
	岡山県／ゆいぽろさん
	鹿児島県／ユイトさん
	徳島県／いちごさん
正隊員	東京都／冴輝一馬さん
	長野県／にゃお子さん
	京都府／日向葵さん
	北海道／きまぐれうさぎさん
	神奈川県／若苗 涼さん
	和歌山県／清谷かえでさん
	東京都／時姫聖さん
	大分県／かつやさん
	岐阜県／月代 吟さん
準隊員入隊（初採用者全員）	

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、お住まいの都道府県、階級（vol.○○号で1等兵など。分かる範囲で記入）書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。また、封筒で送る場合は、複数のイラストをまとめてもOKですが、「しんえいたい」コーナー以外の投稿と一緒にしないでください。

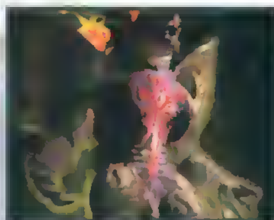
採用者は「しんえいたい」隊員として階級を授与します。また、将軍に昇格した方には、特製の勲章をプレゼント!!

しめきり Vol.92は5月21日必着 Vol.93は6月6日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
こうじ町第2ビル8階
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係



GBA GATHERING BUG ACADEMY



今月は、ニンドリ編集部でおそらく1番『RUNE』に詳しい中植が、1作目の魅力や必勝法を紹介するぞ。

GCではちょっと貴重(?)なオリジナル大作ソフトとして登場した『RUNE』だけど、みんなはプレイした事ある？

今回は『RUNE』を紹介するぞ！の巻



↑とくに注目してほしいのが背景の作り込み。テクスチャーも美麗で惚れぼれします

中植が最初に目を引かれたのは独特な雰囲気。モンスターや背景のデザイン、それに音楽が実に繊細で、制作者のセンスの良さが光っております。

それからカードゲームとアクションの融合が新鮮でしたね。瞬時の判断でカードの生き死にが決まるシステムは、とても緊張感があって面白いです。当然、カードをコレクションしたりレベルアップさせたりと基本的な要素も夢中になりました。とくにカードのレベルアップは、「どんなモンスターに変身するんだろう?」という期待感もあって、相当はまりました。また今回も楽しませてくれる事でしょう。種類も増えてる事だし!

おすすめ「龍虎デッキ」

中植が最終的に行き着いたのが、「青龍」と「白虎」がそれぞれ2枚づつ、計4枚のデッキです。

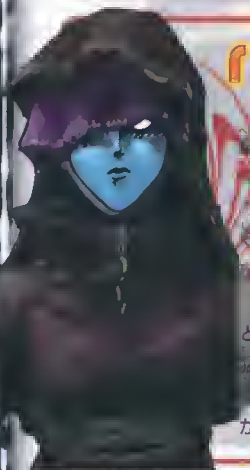
これは「青龍」のカードを中心とした「リサイクルデッキ」で、攻撃カードは特に何でもいいと思います。重要なのは「青龍」を使うタイミング。このカードはプレイヤーが使用したカードを復活させて、しかも体力まで回復してくれる超強力カードなのです。これを使って攻撃カードと体力を回復させ、さらに復活した攻撃カードで攻撃とローテーションを組めば、まぁ負けることは無いでしょう。ぜひ一度お試しを。



↗白虎は当たり判定、攻撃力ともに文句無し最高ランクの攻撃カードだぞ

↖青龍を2枚にコピーするのは結構大変。だから最初は1枚ユニコーンで代用するのがいい

「バンシー命!!」



中植が最も重宝して、編集部内の対戦会ではとても恐れられたのが「バンシー」のカードです。とにかく使いやすくて防御無効という強力付加能力があるのでオススメです。

今でも「中植といえばバンシー!」と言われるほど、ニンドリ編集部で猛威を振るった中植バンシー（笑）。今回の2作目ではどうなんでしょうか。使いやすいといいなぁ。

↑波打ちながら直線に飛んでいくバンシーの攻撃。敵の動きを読もう

突撃! となりのRUNE番長

●前回までのお話●

いつの間にやらアンケート番長の座を追われ
今はフリーの番長（「プーではない」本人談）
として何とか生き延びていた我らが井上満。
そんなニヒルなアイツが帰ってきたぜ!!
ある日、死んだじいちゃんの形見だと言い張って
RUNEの鍵をあやつるミッチーの前に
宿命のライバル「御堂筋ワタル」が立ちはだかる！
そして絵にも描けないような死闘の末、
満は30枚のカードを使い切ってしまい大ピンチ!!
果たしてカードの無い満に勝機はあるのか!?

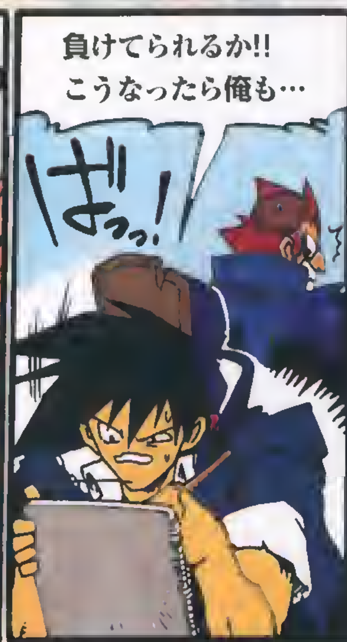


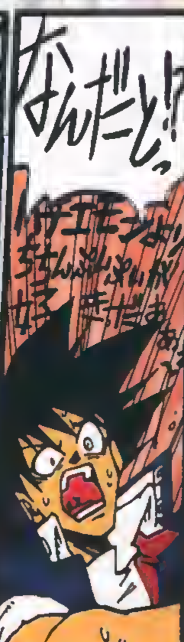
















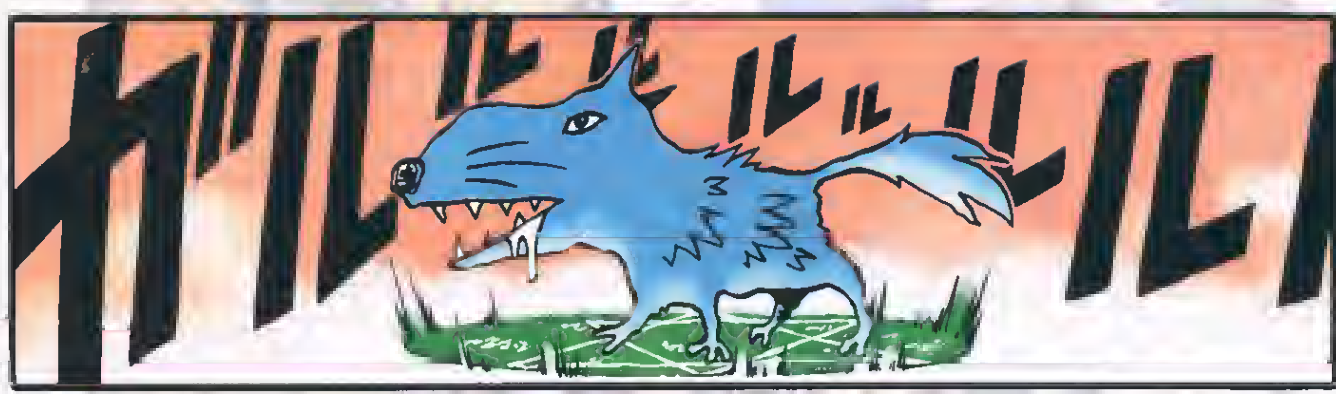
注：たとえルーンに関わる物が一切登場しなくても、あくまでこれは『RUNE』を題材にしたマンガだと言い張ってしまおう















突然ですが、那珂宇恵先生が育児休暇を取ったため「RUNE番長」は今回で休載となります。今まで応援ありがとう！


ようヒロシ！
今　漁から帰ったぜ
今日も大漁だぁ！


父ちゃん…母ちゃんが…
かあちゃんが……
エグッ
ヒック
グスッ


おい！　どうしたヒロシ!?
母ちゃんがどうかしたのか!?


何があったんだ!?
おい　泣いてちゃ
わかんねぇよヒロシ…
ヒロシーッ!!!


わけわかんねーよ!!
アデュー
ああ…
ヒロシまで
……!!!


ワシの必殺『漁師
コンボ』をやぶる
とは　流石やで
ミッチー…
なぜに漁師…？
しかも小芝居まで
入れやがって…


まぁいい　今度は
この『死虎』で
勝負してやるぜ!!
はっはっ


キャナン
ガシッ

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

vol.90 6/6

次号は vol.91 5月21日(水)に発売します

定価 490円 ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

ゲームキューブ新作ソフト 怒濤の大公開!!

今号の特別付録、『RUNE II』の体験版はいかがでしたか？ さて、次号では、E3の開幕にあわせて、新作ソフトが続々登場します！『マリオカート』や『ピクミン』『カービィ』、それに『ポケモン』など、期待のソフトが勢揃い!! ぜひ次号のニンドリにもご期待ください！

※予告の内容等は、ニンドリが身勝手に変更する場合があります。



■「RUNE II」イラストコンテストの大賞でもらえるデジカメ「サイバーショットDSC-U20」はとにかくちっちゃい！ あまりに小さすぎて、何度落としそうになったことか…。ちなみにイラストの締め切りは5月23日消印有効（トランセル）

■五月病の原因は、始祖五月病ウィルスにあるとにらんだワタシは単身南極へと飛びたくなった。やっぱり、ペロニカをやる前に0をプレイしておくべきだろうか？ 南極には電車で何分かしら…そんなことを思う校了24時（ハシモ）

■今年もE3へ行けることになりました。まあ、帰ってきてからの仕事を考えなければ、素晴らしく楽しい経験(マリオカートも遊べるんだろうな〜とか)ができそうでワクワク。…え？ ホテルで速報の記事書け？ ネットの便利さが恨めしい…(かややん)

■GBプレーヤーがいい感じ。正直「TVの前に座って遊ぶんだったら、据え置き機で遊ぶよ」派だったので、その心変わりっぷりに自分でも驚く。次は、GBプレーヤーでの使用に特化した十字キーが大きいウェーブバードを希望(岡ちゃんねる)

■今号はキリのよい90号。このタイミングで「体験版」がつけられたことを、シアワセに思いつつ。本来なら合併号でお休みだった編集部員にすまぬ！という気持ちも。ああ、100号がひたひたと近づいてくる…(記念企画案募集中！/サオヘン)

■そういえば、プライベートでゲームを全然買ってない。延々と「ウイイレ6ファイナル」を続けている。ただいま難易度エクストリームでマスターリーグをプレイ中。試合中にリセットすると強制的に負けになる漢の難易度だ！（マッスル）

■某タイトルにハマったことがありますと口走ったばかりに「ファイアーエムブレム」攻略班に編入決定。プライベートでゆっくりプレイしたいと思っていたタイトルだけに、喜ぶべきなのか悲しむべきなのか微妙なところです（和尚）

■「RUNE II」の魅力をたくさんの人に広めたい！ という思いが生んだ、キューブ体験版付録。390円という価格は、今回の体験版付録に携わったすべての人の「心意気」。この心意気、みなさんに買ってもらえれば、近いうちきっと…!!(高島)

■10年来の親友から結婚式の招待状が来た。大切な友だちなのでもちろん「出席」に丸をつけて返信したが…問題は日付。5月31日。去年の兄貴の結婚式に続き、校了日じゃん！ 徹夜明けでヘロヘロになりながら出席するのか…今回も(本多)

■「マザー」のキャラフィギュアを真似して自作した人は俺以外に5000人くらいいるはずだ！ 昔、紙粘土と針金でパーボットとか作ってました（すぐ折れた）。「3」のフィギュアも「2」と同じくちょりそのぶ氏が作るのかな？（本郷）

■映画を観に行こうと思いつつ、ついついビデオを借りちゃったり。最近は観てなかった連ドラなんぞを観たりしてます。「ケイゾク」と「踊る大捜査線」を立て続けに観ました。次は「Trick」でも観ようかな（やっぱ映画館に行きたい：ケイ大佐）

■先日、映画「WATARIDORI」を鑑賞してきました。とにかく「これ、撮るの大変だったろ〜なぁ」という映像が目白押し。鳥ってのは綺麗な生き物だなぁ〜と、あらためて感じました。とにかく好きな人にはオススメします(LOTR6回観た中植)

■ファンレター？でいいのかわからないですが、ありがとうございます。返事は書けておりませんが、全部楽しく読ませていただいてます。この仕事をしなかったらこんなことなかったなと、とてもうれしく思う新人です。ぺこり（カズヤ）

■色は、編集部で使ってるパソコンの上に、フィギュアとかキャラクタのぬいぐるみをのせてる編集者です。

●編集部へのおたよりのあて先は…
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

●E-mailでの投稿は…
「ドリテクの殿堂」宛は：64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」宛は：64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは…
TEL 03-3556-3313
休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受け付けています。ゲームの解説やヒント、人生相談などにはお答えできませんのでご了承ください。



チラシの世界 #018
1999年 ニンテンドーオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ(N64)

発行人 中川信行
ゼネラルプロデューサー 小畑誠治

STAFF スタッフ

編集人 山森尚
編集長 左尾昭典
副編集長 高島寿洋
デスク 岩崎桂／種市真澄
編集 嘉山直幸／五十嵐達雄／本多貴之
中植茂久／橋本慎也／岡本明徳
北山大輔／本郷公康／坂井一哉

編集協力 松村浩次／松本英明／松本亮
成瀬史弥／大渕豊／中谷至
尾関友詩(ユークラフト)／瀧澤深
白石岳（アセンブル）／冠美花

AD&カバーデザイン 大條千鶴子
デザイン 有限会社フリーウェイ
GETTARAOICCA／佐久間弘子
南尾和美／小宮山裕
DTP 有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール／ぽっけ門
写真撮影 守屋貴章／水口哲二／植田昌幸
イラスト&コミック 中植茂久／美鈴秋
はやのん／記村隆鶴
広告 小川直伸／小池正洋
工藤克俊／駒形友美

印刷 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.90
2003年6月6日発行
●発行株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)

●編集部・広告
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
(株)アンビット
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
VOL. 90 2003



冒険がぎっしり！

RUNE II ルーン
コルテンの鍵の秘密

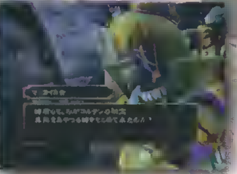




ボタン一つで立体化したモンスターが現われる。爽快感溢れるリアルタイムアクション



前作を遥かにしのぐカードバリエーション



あらゆる危機を乗り越え＜鍵＞の秘密に迫るドラマティックなストーリー



集めたカードで友達と戦う白熱のVSモード

ひらめきが君を最強の戦士に変える。
ニンテンドーゲームキューブ専用アクションRPG
ルーンII ～コルテンの鍵の秘密～
2003年5月23日発売予定
メーカー希望小売価格 6,800円（税別）

FROM SOFTWARE 株式会社フロム・ソフトウェア
http://www.fromsoftware.co.jp/

平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年6月6日発行（毎月2回6日・21日発行）第8巻第10号（通巻90号）
発行元：(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815 ●編集・広告03-3556-3288

特別価格 390円
本体 371円

雑誌27101-6/6



T1127101060395


Nintendo
ニンテンドードリーム
DREAM
VOL. 90
2003
世界初!! ゲームキューブ『RUNEII』体験版ディスク付き
MYCOM
毎日コミュニケーションズ